**Sanksi Pelanggaran Pasal 72**
**Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002**

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikitRp. 1.000.000,00- (satu juta rupiah) atau paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyakRp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan dan barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait, sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

# Etnografi Dunia Maya Internet

Bayu Indra Pratama

UB Press

2017

**Etnografi Dunia Maya Internet**

**Penulis:**
Bayu Indra Pratama

ISBN:
978-602-432-073-7

Editor:
Tim UB Press

Penyunting:
Tim UB Press

Desain Sampul dan Tata Letak:
Ayu A. Muffiddah

Penerbit:

UB Press

Redaksi:

Jl. Veteran 10-11 Malang 65145 Indonesia
Gedung INBIS Lt.3
Telp: 0341-554357, Fax: 0341-554357 (call)
e-mail: ubpress@gmail.com/ubpress@ub.ac.id
http://www.ubpress.ub.ac.id

Cetakan Pertama, Januari 2017
i-xxxvii + 221 hlm, 15,5 cm x 23,5 cm

Dicetak oleh:
**UB Media**

**Hak cipta dilindungi undang-undang**
**Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit**

# Kata Pengantar Ahli

**Sekadar Pengantar: Mengajak Meneliti Menggunakan Netnografi, *Sangat Pantas!***

Oleh: Dr. Phill. Ana Nadhya Abrar, M.E.S
Dosen Program Sarjana & Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada

Pembaca yang budiman,

Sesungguhnya naskah buku Etnografi Dunia Maya Internet (EDMI) ini tidak memerlukan pengantar. Soalnya, pertama, EDMI sudah memenuhi persyaratan sebagai sebuah buku. Isinya merupakan ekspresi penulisnya, Bayu Indra Pratama (Bayu) dari berbagai pengalamannya melalui tulisan. Pengalaman Bayu ini, meliputi: (i) pengalaman yang dialaminya sendiri, (ii) pengalaman orang lain yang diperolehnya lewat pengamatan tanpa diketahui orang lain itu, (iii) pengalaman orang lain yang dimintanya, misalnya melalui wawancara, dan (iv) pengalaman orang lain melalui buku, termasuk teori atau pendapat-pendapat mereka yang teruji.

Kedua, muatan isi buku EDMI lengkap dan cara penyajiannya lugas sehingga layak menjadi sebuah buku referensi. Setiap pembaca buku ini akan menjadi asyik menikmati halaman demi halaman. Begitu asyiknya, sehingga tanpa terasa mereka akan sampai pada akhir halaman.

Agaknya yang perlu dibuat adalah posisi buku EDMI di antara berbagai buku tentang new media. Namun, posisi ini pun, tentu Bayu yang lebih paham. Bukankah sebelum menulis naskah buku EDMI dia sudah membaca belasan buku dengan tema sejenis? Akan terasa sangat aneh bagi Anda kalau saya menuliskan posisi buku ini, sementara saya tidak membaca banyak buku dengan tema sejenis.

Lalu, apa yang harus saya tulis sebagai pengantar karya Bayu ini? Akan lebih bermakna bagi Anda kalau dalam pengantar ini saya menjelaskan pengetahuan saya tentang Bayu dan pengalaman saya bersama dia dalam menapaki jalan akademik di UGM dulu. Dalam kaitan ini, perkenankan saya menyampaikan tiga hal.

Pertama, insha Allah buku EDMI akan menjadi bukti bahwa Bayu menerapkan "prinsip tindak lanjut". Pengamalan prinsip ini, bagi sebagian besar orang, tidak mudah. Tidak jarang muncul orang yang berhasil menjebol sesuatu sehingga hasilnya sangat spektakuler. Namun, dia lupa dengan "prinsip tindak lanjut". Akibatnya, hasil yang spektakuler ini, lama-kelamaan, menjadi onggokan barang yang tidak berarti.

Namun, Bayu tidak seperti itu. Dia meneruskan apa yang sudah dirintisnya sejak berkuliah di Program S-2 Ilmu Komunikasi UGM. Dia melanjutkan perhatiannya yang besar terhadap new media ke posisi dia menjadi dosen di Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya, Malang. Dia, bahkan, mengembangkan minatnya menekuni teknologi komunikasi dan informasi begitu rupa sehingga dia menjadi pengajar matakuliah tersebut. Saya yakin, setelah buku ini terbit, dia juga akan meneruskan pengembaraan intelektualnya mengenai new media.

Kalau dihitung sejak Bayu memperoleh gelar M.A. bidang ilmu komunikasi dan media dari UGM, dia baru tiga tahun lebih menyandang gelar itu. Namun, dia sudah melahirkan buku EDMI. Di sisi lain, ada orang yang sudah lebih lama menyandang gelar M.A. dalam bidang yang sama dari UGM, namun dia belum menghasilkan buku. Lalu, bagaimana kita melihat ini? Saya akan katakan bahwa Bayu lebih hebat dari orang itu? Setidaknya ada dua alasan, yakni: (i) Bayu ingin memenuhi tanggung jawab moral dan akademisnya sebagai orang yang sudah memperoleh gelar M.A, dan (ii) Bayu meneruskan apa yang dulu sudah mulai dirintisnya.

Kedua, ketika menjadi mahasiswa bimbingan saya dalam menulis tesis, Bayu punya integritas yang tinggi. Dia tidak hanya membaca banyak buku, tetapi juga mendiskusikan hasil bacaannya dengan saya dan menuliskan hasil diskusi itu. Berbeda dengan kebanyakan mahasiswa yang menjadikan dosen sebagai sumber pengetahuan, Bayu menempatkan saya sebagai teman diskusi. Bertolak dari keadaan ini, saya tidak pernah menyuruhnya menulis proposal penelitian secara utuh sebelum melakukan penelitian. Saya malah menyuruhnya langsung saja meneliti. Sepulangnya dari penelitian barulah saya meminta dia menulis Bab 1 dari tesis yang isinya sebenarnya pertanggung jawabannya sebagai peneliti.

Membaca naskah buku EDMI, saya seolah-olah melihat Bayu melakukan hal yang sama. Semangat dia untuk mempertahankan integritas akademik itu



masih besar. Berkat semangat itulah dia bisa menghasilkan buku seperti yang Anda baca ini. Berkat kemampuannya merefleksikan semua bahan yang dia baca, Bayu bisa menjelujur dan merangkum keterampilan apa yang seharusnya dimiliki oleh seorang manusia yang akan melakukan penelitian tentang dunia maya internet.

Ketiga, semangat dan kepedulian Bayu tentang new media sejak dulu ternyata bertautan dengan posisinya sebagai dosen cum peneliti. Pertautan ini menjadikan Bayu tidak mengalami kesulitan untuk berempati tentang kebutuhan meneliti tentang dunia maya internet. Dia memang mengakui bahwa belum banyak buku yang bisa memberikan informasi operasional tentang cara meneliti internet menggunakan etnografi. Namun, pengakuan itu tidak hanya berhenti sampai pengetahuan. Dia melanjutkannya menjadi kerisauan serta mencari jalan keluar untuk membunuh kerisauan tersebut.

Pengetahuan Bayu yang tangguh tentang netnografi menjadi asetnya yang paling strategis dalam menyusun EDMI. Dengan pengetahuan itu dia bisa memaparkan teori, konsep, metafor, pandangan khalayak tentang netnografi secara fasih. Tidak terlalu berlebih-lebihan bila dia bisa memuaskan kebutuhan informasi tentang meneliti menggunakan netnografi dalam EDMI.

Keadaan Bayu seperti sekarang ini merupakan akibat dari sebab. Dalam bahasa lain, kondisi ini merupakan hasil dari sebuah proses. Lantas, muncul pertanyaan, apa yang menjadi sebab? Atau apa yang menjadi proses? Yang menjadi sebab adalah proses pembelajaran (learning process) yang ditempuh Bayu selama menjadi mahasiswa Program S-2 Ilmu Komunikasi di UGM. Yang dilewati Bayu adalah proses membentuk kebermaknaannya menjadi seorang intelektual. Kini, dia memetik hasilnya: EDMI yang membuka kesadaran orang bahwa meneliti menggunakan netnografi tidak sesulit yang dibayangkan orang.

Dengan "sekadar pengantar" dari saya ini, saya persilakan Anda membaca buku EDMI karya Bayu ini. Kalau ada bagian yang kurang bisa dimengerti tentang isi EDMI, teruskan saja. Enjoy saja sampai halaman terakhir. Kelak Anda akan paham tentang bagian itu. Kepada Bayu, saya ucapkan selamat atas keberhasilannya menulis EDMI, semoga tetap sehat wal'afiat agar terus bisa berkarya.

Dunia akademik dan terapan ilmu komunikasi akan tetap membutuhkan buku-buku Bayu dan intelektual lainnya tentang new media. Saya juga akan mulai mengelaborasi daftar isi naskah buku saya berjudul Panorama Etika Jurnalisme yang sudah selesai pada 14 September 2016. Kalau Allah berkenan, buku saya ini kelak akan menjadi buku kesepuluh saya tentang jurnalisme.***

Rejodani, 12 November 2016
Ana Nadhya Abrar



## Etnografi: Memanusiakan Manusia Dalam Determinasi Teknologi

Oleh: Rachmat Kriyantono, PhD
Dosen Program Sarjana & Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya

Etnografi bertujuan mendeskripsikan bagaimana individu-individu menggunakan budayanya untuk memaknai realitas dan mengkonstruksi interaksi sosial di antara individu-individu dan kelompok-kelompok (Ellingson, 2009; Wimmer & Dominick, 2006). Secara etimologi, etnografi berasal dari bahasa Yunani: "ethno" yang berarti budaya dan "graphy" yang berarti deskrispsi. Dengan demikian, secara etimologi, etnografi adalah deskripsi atau tulisan tentang suatu budaya atau individu atau kelompok. Deskripsi ini bersifat detail, mendalam dan holistik yang dapat menggambarkan segala aspek budaya, seperti pola-pola perilaku verbal dan nonverbal, interaksi antara individu, pengalaman-pengalaman budaya, keperca-yaan, sistem nilai, alat-alat atau artefak-artefak yang digunakan dalam keseharian antara lain pola pakaian, bangunan, dan berbagai media pelengkap hidup.

Karenanya, pada masa-masa awal perkembangannya, etnografi banyak digunakan dalam antropologi. Etnografi di Indonesia merupakan warisan dari para penjelajah Eropa saat mencari rempah-rempah dengan mencatat pola hidup dan adat istiadat suatu suku bangsa. Deskripsi yang mendalam ini membantu kita memahami pola-pola kehidupan yang berbeda, unik, dan spesifik yang langsung diperoleh dari pelaku budaya tertentu. Misalnya, pola-pola kehidupan suku Aborigin di Australia tentang pemenuhan kebutuhan berbeda dengan suku Jawa di Indonesia. Masing-masing mempu-nyai ciri khas yang spesifik dan unik.

Dari penjelasan tentang definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa etnografi mencakup dua aktivitas. Pertama, aktivitas mengum-pulkan data, menganalisis dan menginterpretasikannya. Untuk me-meroleh data yang detail, holistik, dan mendalam (thick-description), biasanya periset terjun langsung dalam waktu lama bergaul di te-ngah-tengah masyarakat budaya yang ditelitinya (in-depth studies). Karena bersifat kualitatif, lama tidaknya waktu bersifat subjektif, ditentukan oleh ketersediaan data dan kecukupan data. Jika periset merasa data yang diperolehnya masih kurang untuk dapat

meng-urai permasalahan riset dan periset merasa ada potensi mendalami data, maka dimungkinkan periset tinggal lama di tengah masyarakat yang diriset. Selain itu, riset etnografi dapat berlangsung singkat jika hanya meriset satu tema riset yang bersifat mikro, seperti tata cara menguburkan mayat. Tetapi, jika temanya bersifat makro, yaitu meriset budaya masyarakat yang lebih kompleks, seperti pola-pola kehidupan pada masyarakat Jawa, maka butuh waktu yang lama. Kedua, etnografi adalah aktivitas menulis deskripsi tertulis tentang perilaku-perilaku masyarakat budaya tertentu.

Namun dalam perkembangannya, definisi atau batasan tentang riset etnografi saat ini bersifat mencair. Penggunaan istilah etnografi sering "tumpang-tindih (overlap) dengan metode riset lainnya" (Hammersley, 1998, dikutip di Daymon & Holloway, 2003:129). Sering dijumpai, misalnya, seorang menyebut risetnya sebagai etnografi padahal dia hanya melakukan wawancara di lapangan atau hanya melakukan observasi. Sering juga dijumpai penggunaan istilah etnografi untuk semua jenis riset kualitatif atau sebaliknya menggunakan istilah metode kualitatif untuk semua jenis riset, apakah riset wawancara mendalam, observasi partisipan, etnografi, studi kasus atau riset grounded. Etnografi digunakan untuk mengkaji budaya dan segala aspeknya dengan cara mengobservasi langsung (partisipan observation) perilaku manusia dalam lingkungan spesifik alamiah. Si periset berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin bagaimana subjek riset berinteraksi dan menggunakan simbol-simbol beserta konteks-konteks tertentu berdasarkan perspektif subjek riset. Observasi partisipan dalam waktu lama ini diharapkan dapat menjamin kedalaman data serta penghayatan kepada pengalaman budaya dari subjek riset.

Sejarah perkembangan etnografi sebenarnya beriringan de-ngan penggunaan metode kualitatif sebagai metode untuk mengkaji kehidupan manusia. Sebelumnya, metode yang banyak digunakan adalah metode-metode kuantitatif yang berangkat dari pendekatan objektif. Riset kualitatif dan etnografi mulai berkembang pada 1920-an dan 1930-an, pada era Chicago School, yaitu kelompok ilmuwan sosiologi. Di bidang antropologi, pada kurun waktu yang sama, beberapa ilmuwan seperti Malinowski, Mead, dan Boas banyak melakukan riset-riset turun langsung ke lapangan (fieldwork) untuk mengenalkan metode kualitatif. Fieldwork inilah yang menjadi teknik utama riset etnografi, yaitu periset bergaul dengan konteks atau budaya asing untuk



mengkaji adat kebiasaan masyarakat di daerah tersebut (Denzin & Lincoln, 1994).

Kesamaan antara etnografi dan riset kualitatif lainnya terletak pada jenis-jenis teori yang menjadi dasar proses pengumpulan data. Secara umum riset kualitatif, termasuk etnografi, berangkat dari pendekatan subjektif (interpretif atau kritis) yang beranggapan bahwa realitas adalah produk konstruksi individu-individu. Makna ada di dalam realitas subjektif informan riset dan juga periset. Karena itu riset-riset kualitatif banyak menggunakan beberapa teori yang berwarna pendekatan subjektif, seperti teori konstruksi sosial, interaksi simbolik, fenomenologi, dan dramaturgis dan jika menggunakan perspektif kritis, maka menggunakan teori-teori kritis (mi-salnya dalam etnografi kritis).

Dalam perkembangannya, pendekatan kritis mulai mewarnai penerapan etnografi. Pada akhirnya, seperti yang disampaikan Littlejohn & Foss (2008), etnografi merupakan sinergi dari tiga tradisi teoretis dalam riset kualitatif, yaitu fenomenologi, sosiokultural dan kritis. Fenomenologi berperan karena para periset saat mengumpulkan data berupaya memadukan pengalaman personal dan interpretasi budaya secara sistematis dan menyeluruh. Tradisi sosiokultural terkait karena data yang diriset merupakan hasil pemaknaan dan konstruksi subjek riset. Kemudian, perilaku yang diamati bersifat situasional dan selalu berkembang di dalam kelompok-kelompok sosiokultural. Tradisi ini yang mewarnai teori-teori konstruksi sosial, interaksi simbolik dan dramaturgi. Tradisi kritis berperan saat menambahkan satu dimensi penting pada riset etnografi, yaitu dimensi kritis yang mengubah etnografi bukan sekadar analisis deskrispsi tetapi menjadi analisis kritis.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara etnografi dengan metode riset kualitatif yang lain. Perbedaan tersebut adalah pada penggunaan teknik pengumpulan data selama fieldwork. Fieldwork dalam riset etnografi biasanya menggunakan berbagai macam tek-nik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, diary-keeping, analisis dokumen, fotografi, perekaman video, FGD, studi kasus, dan juga memungkinkan menggunakan data-data kuantitatif, se-perti hasil survei maupun sensus. Sementara itu, metode kualitatif lainnya dapat berjalan dengan menggunakan hanya salah satu dari beragam teknik pengumpulan data tersebut. Penggunaan sumber data yang lebih bervariasi ini membuat riset etnografi berlangsung dalam kurun waktu yang relatif lebih

lama di banding riset kualitatif lainnya seperti wawancara mendalam atau focus group discussion.

Sebagai salah satu riset kualitatif, etnografi membantu praktisi komunikasi untuk lebih dekat dan lebih terlibat secara mendalam, baik dengan program-program organisasinya maupun dengan publiknya, tanpa khawatir dibatasi instrumen-instrumen yang membatasi proses pemaknaan realitas, seperti yang ada pada riset kuantitatif. Sebagai sebuah riset yang berangkat dari pendekatan subjektif (interpretif/konstruktif), etnografi mensyaratkan praktisi komunikasi untuk melibatkan diri dengan realitas yang menjadi bidang tugasnya secara langsung. Realitas ini misalnya organisasi tempat dia bekerja, program-program praktisi komunikasi maupun perilaku publiknya. Praktisi mesti membaur (immerse) dan terlibat langsung untuk mengetahui berbagai ekspresi, pandangan hingga pola-pola perilaku dari orang-orang yang terlibat di bidang tugasnya dalam konteks alamiah. Daymon dan Holloway (2002:129) mengatakan bahwa etnografi memungkinkan Praktisi komunikasi mengeksplorasi "how communication exchanges and interactions are influenced by culture." Dapat disimpulkan, melalui etnografi Praktisi komunikasi dapat mengetahui "public's insight", yaitu mengetahui persepsi dan perilaku publik secara jelas, mendalam, apa adanya, termasuk visi, harapan-harapan, intuisi, kebiasaan-kebiasaan publik secara alami-ah dan bebas. Dengan kata lain, etnografi memungkinkan Praktisi komunikasi "berjalan dalam sepatu yang sama" dengan publiknya.

Praktisi komunikasi dapat menerapkan riset etnografi ini dalam berbagai tujuan, antara lain: memperoleh informasi profil publik beserta sikapnya; membantu mengantisipasi muncul dan meluasnya masalah (di saat normal dan krisis); mengevaluasi program kerja dan mengevaluasi keefektifan alat-alat komunikasi (seperti newsletter, press-release, periklanan pu-blic relations).

Etnografi juga dapat digunakan sebagai upaya untuk memper-oleh alat ukur baru untuk mengevaluasi program Praktisi komunikasi. Alat ukur ini diperlukan ketika ketiadaan standar baku (dari teori, regulasi, model, literatur) atau standar baku tersebut dirasa tidak dapat digunakan untuk benar-benar menggambarkan realitas yang terjadi. Misalnya, Praktisi komunikasi ingin mengetahui bagaimana cara mengukur reputasi perusahaan di masa krisis tetapi tidak ada mo-del atau teori yang dijadikan rujukkan untuk menyusun kuesioner. Dalam kondisi ini, Praktisi komunikasi dapat secara intensif



mengeks-plorasi secara langsung motivasi dan ekspektasi publik terhadap perusahaan. Hasil eksplorasi dapat dijadikan standar baku untuk mengukur reputasi organisasi di masa datang.

Selain itu, etnografi membantu Praktisi komunikasi memperoleh informasi yang detail, mendalam, dan holistik yang menyangkut berbagai aspek realitas berdasarkan perspektif kebiasaan-kebiasaan kultural dan woldview subjek yang diriset (thick description). Praktisi komunikasi tidak terjebak pada informasi yang banyak berupa angka-angka yang tidak mampu mengurai secara mendalam aspek emosi pihak yang dirisetnya. Meski demikian, menurut Lindlof (1995), etnografi masih memungkinkan menggunakan data-data kuantitatif, yang diperoleh misalnya dari sensus atau polling. Selain itu penggunaan statistik, tes kepribadian, tes diagnosis, analisis isi juga dapat digunakan untuk menggali data yang mendalam. Tidaklah heran jika Daymon & Holloway (2002:130) menyebut: "Etnography research may be both qualitative and quantitative, but in Public relations, marketing communication and other people-focused appro-aches, it is usually qualitative." Meskipun juga menggunakan data kuantitatif, tetapi secara umum, etnografi banyak diterapkan secara kualitatif.

Metode etnografi yang berangkat dari pendekatan subjektif dan bersifat kualitatif (Kriyantono, 2010b; Lindlof, 1991; Wimmer & Dominick, 2006) pada dasarnya menganggap realitas sebagai ciptaan dan konstruksi mental dari individu pelaku sosial. Realitas pun dipahami beragam dan subjektif. Tidak dapat digeneralisasikan, tergantung konteks ruang dan waktu, sebagai akibat individu-individu bersifat dinamis yang selalu berubah. Karena itu, tujuan riset etnografi—termasuk jika diterapkan di bidang Praktik komunikasi—adalah untuk memahami bagaimana makna-makna tentang realitas dikonstruksi oleh individu-individu di dalam konteks dan setting alamiah (keseharian dan tanpa dimanipulasi) dan bagaimana realitas tersebut diinterpretasi menurut worldview individu-individu tersebut (diistilahkan sebagai "the native's point of views").

Saat ini etnografi berkembang dan banyak diterapkan dalam cakupan yang lebih luas, tidak terbatas pada upaya mendeskripsikan dan menganalisis budaya dan bahasa dari suatu kelompok atau masyarakat tertentu. Dalam konteks ini, etnografi tidak hanya dapat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik keberagaman masyarakat tertentu, misalnya, masyarakaat Malang

yang merupakan hasil perpaduan Islam dengan budaya lokal, mendeskripsikan pola-pola interaksi antar-umat beragama di Desa Wonosalam atau deskripsi tentang peran sebuah hasil kesenian terhadap pandangan hidup keseharian suatu masyarakat. Pada ketiga riset etnografi di atas periset mesti berbaur dan tinggal bersama kelompok sosial-budaya yang ditelitinya dalam jangka waktu tertentu.

Tetapi, etnografi saat ini banyak diterapkan untuk kelompok budaya yang lebih luas, tidak terbatas pada masyarakat atau suku bangsa tertentu. Etnografi dapat digunakan untuk meriset perilaku-perilaku dalam organisasi (perusahaan), proses produksi berita di media massa, kampanye komunikasi pemasaran, perilaku konsumen dan termasuk mendeskripsikan program-program Praktisi komunikasi. Dalam situasi krisis, misalnya, Praktisi komunikasi dapat melakukan riset etnografi untuk mengetahui karakteristik publiknya: apakah sebagai publik tersembunyi (latent), publik yang sudah menyadari isu (aware) atau yang sudah aktif melakukan tindakan tertentu (active), dengan cara mengobservasi secara langsung perilaku komunikasinya, kebiasaan konsumsi media, apakah aktif dalam diskursus publik, berbagai saluran komunikasi yang digunakan, dan siapa pemim-pin opini mereka, termasuk sumber informasi yang mereka percaya.

Contoh lainnya, seorang pemasar minuman bir dapat duduk berjam-jam dalam kurun waku tertentu untuk mengamati perilaku peminum bir di sebuah bar. Dia mengamati interaksinya, bagaimana percakapannya, siapa yang biasanya mentraktir, kebiasaan mere-ka saat minum bir, guyonan-guyonan mereka, bahasa-bahasa gaul mereka maupun cara berpakaian mereka. Daymon dan Holloway (2002) menyampaikan beberapa contoh riset etnografi di bidang komunikasi terapan, seperti mendeskripsikan pengalaman konsumsi etnik minoritas pada masyarakat Pakistan di Inggris; menjelaskan identitas para profesional di biro-biro iklan di Swedia; dan mendes-kripsikan interpretasi siswa-siswa sekolah di Inggris terhadap iklan. Bahkan, etnografi dapat juga digunakan dalam riset-riset analisis isi kualitatif, seperti metode Ethnography Content Analysis (ECA) yang dikenalkan oleh Altheide (1996), yaitu "perpaduan analisis isi dengan observasi partisipan... periset berinteraksi dengan material-material dokumentasi atau melakukan wawancara mendalam ...." (Kriyantono, 2014b:251). Kisah berikut menceritakan penggunaan etnografi pada riset marketing *Public Relations*.



Mengenali konsumen melalui etnografi merupakan cara terbaik mengembangkan atau menjual suatu produk. Metode ini dapat memotret keinginan konsumen lebih tepat karena mendekati konsumen dalam keaslian mereka sehari-hari."Dengan mengenal lebih dalam apa yang dilakukan dan dirasakan konsumen, kemudian semuanya dicatat untuk menjadi bahan dalam menentukan penjualan atau pengembangan produk, itu akan lebih efektif," kata pakar etnografi Amalia E. Maulana. Menurut Amalia, ethnography sebagai salah satu metode riset sudah lama diterapkan di negara-negara maju dalam riset pemasaran sehingga membantu mengungkap fenomena yang sulit terungkap dengan metode riset biasa. Menurut dia, etnografi merupakan gabungan beberapa teknik riset yang dikembangkan dari ilmu antropologi budaya. Melalui cara ini akan lebih akurat dan mengenal sasaran (konsumen) dibanding metode riset lainnya seperti survei atau wawancara. Metode ini juga memiliki keunggulan dibanding mengetahui konsumen dengan Focus Group Discussion (FGD). Alasannya, pertanyaan yang diajukan pada FGD akan cenderung dijawab dengan jawaban apa yang sepantasnya, bukan kenyataan yang sesungguhnya. Sebagai gambaran, jika menanyakan apa menu sarapan pagi pada ibu rumah tangga, maka cenderung dijawab menu makanan yang lazim berpola pada menu empat sehat lima sempurna. Padahal, belum tentu sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Namun dengan etnografi, lanjutnya, konsumen akan diketahui lebih mendalam kebiasaan, kondisi dan apa yang digunakan, karena penelitinya melihat langsung kehidupan sehari-hari konsumen yang diteliti. Menurut dia, potret konsumen lainnya pada masa kini adalah konsumen maunya ikut bicara, ikut menentukan. Tidak hanya menjadi objek tetapi juga subjek. Ciri lainnya, kalau konsumennya puas dia diam, tetapi kalau tidak puas suaranya sampai dimana-mana. Selain itu, perusahaan hanya percaya pada data yang bersifat kuantitatif dan mengabaikan insights konsumen secara kualitatif. (Sumber: http://nasional.kompas.com/read/2009/07/31/02164448/, diakses pada 20 Oktober 2016).

Saya beranggapan bahwa perubahan fokus riset etnografi ada-lah keniscayaan dan bersifat positif. Keniscayaan berarti bahwa per-ubahan ini, secara ontologis tidak dapat dihindari seiring dengan perkembangan manusia dan iptek. Bersifat positif berarti secara epistemologis perubahan ini memungkinkan alternatif pengem-bangan ilmu yang semakin bervariasi tanpa

meninggalkan kevalid-an aspek metodologis dan dari aspek aksiologis bermanfaat membantu menjelaskan fenomena empiris.

Ada dua hal penyebab perubahan di atas. Pertama, batasan budaya yang terkandung dalam istilah etnografi itu sendiri mem-punyai arti yang luas daripada sekadar perilaku masyarakat buda-ya atau suku bangsa tertentu di wilayah budaya tertentu. Ada fe-nomena deteritorialisasi budaya, sebagai akibat interaksi dan traksasi antarpelaku budaya yang berlainan. Deteritorialisasi budaya ini semakin besar akibat perkembangan teknologi komunikasi yangmengglobal, seperti terpaan media massa, dan jejaring sosial, membuat eskalasi interaksi antarbudaya semakin tinggi. Deteri torialisasi ini dapat diartikan sebagai proses berbagi pemaknaan budaya (cultural shared meaning) semakin luas dan tidak terba-tasi oleh batasan geografis saja. Contoh, ketika kita mencoba men-definisikan tentang siapa pelaku "budaya Lady Gaga", tidak dapat hanya mencakup pelaku-pelaku budaya di AS saja, tetapi juga pada para fans di Indonesia yang jumlahnya cukup besar; praktik komunikasi saat ini tidak dapat dibatasi pada proses interaksi tatap muka langsung, tetapi juga melalui internet, seperti blog, email, Fa-cebook, dan Twitter, sehingga memunculkan simbol-simbol baru yang hanya dimengerti dalam dunia maya tersebut.

Situasi di atas semakin memperteguh bahwa segala aspek ke-hidupan manusia adalah budaya. Budaya adalah hasil budi manu-sia untuk membantunya menjalani kehidupan, berinteraksi, dan menyelesaikan problem kehidupan. Termasuk dalam budaya an-tara lain bahasa, nilai atau norma, cara beragama dan ritualnya, cara berkomunikasi dengan orang lain, harapan dan keinginan, se-perti harapan saat mengonsumsi suatu produk, harapan terhadap suatu program dari suatu organisasi, dan sebagainya. Argumen ini didukung oleh beberapa definisi tentang budaya berikut ini. Mi-salnya, definisi-definisi yang dikumpulkan oleh William B. Gu-dykunst dan Carmen M. Lee (2002:26): "Budaya adalah segala hu-man-made; sebuah sistem pemaknaan; budaya adalah komunikasi dan komunikasi adalah budaya." Kleinsmith, De Silva dan Bianchi-Berthouze (2006:2) mendefinisikan budaya sebagai "sistem dari perilaku yang secara sosial ditransmisikan yang mendeskripsikan, mendefinisikan, dan mengarahkan cara hidup seseorang."

Kedua, etnografi sudah banyak diadaptasi oleh berbagai bidang ilmu. Pada awalnya, seperti ditulis Wimmer dan Dominick (2006), sebagai metode



yang lahir dari kajian antropologi dan sosiologi, cakupan etnografi cenderung mengkaji cara hidup budaya keseluruhan dari suatu masyarakat yaitu periset harus tinggal dan berbaur dalam waktu yang lama untuk observasi. Di sisi lain, berbagai bidang ilmu—seperti politik, pendidikan, komunikasi—"lebih tertarik untuk mengkaji budaya dari unit analisis yang lebih terbatas, seperti subkelompok, organisasi, lembaga, profesi, khalayak, dan sebagainya." (Wimmer & Dominick, 2006:141). Meski beberapa di antaranya—seperti komunikasi dan sosiologi—memiliki objek material atau pokok soal yang sama, yaitu kehidupan manusia, tetapi berbagai bidang ilmu tersebut memiliki objek formal (focus of interest) yang berlainan. Hal ini dapat memengaruhi cakupan objek yang diteliti. Contoh: riset proses sosial atau interaksi sosial yang menjadi focus of interest-nya sosiologi cakupannya lebih luas daripada riset proses produksi pesan dalam bidang ilmu komunikasi.

Pembahasan tentang pendekatan dan cakupan riset etnografi memunculkan varian-varian dalam riset etnografi. Dari beberapa literatur (Daymon & Holloway, 2003; Kriyantono, 2010b; Littlejohn & Foss, 2008; Madison, 2005; Saville-Troike, 2003; Simon & Dippo, 1986; Thomas, 1993; Wimmer & Dominick, 2006), etnografi dapat dikelompokkan ke dalam beberapa varian: (a) Berdasarkan cakupan realitas yang diriset. Pertama, etnografi makro, yakni riset etnografi yang mengkaji dan mendeskripsikan budaya keseluruhan dari suatu komunitas atau masyarakat budaya. Misalnya, riset tentang kebiasaan ritual keagamaan dan kemasyarakatan di suku Dayak. Kedua, etnografi mikro, yakni lebih cenderung mengkaji dan mendeskripsikan unit analisis yang lebih kecil, seperti subkelompok, organisasi, perusa-haan, lembaga, profesi, khalayak, perilaku peminum bir di bar, proses belajar-mengajar di sekolah atau proses pengambilan keputusan di top manajemen.

(b) Berdasarkan tataran analisis. Pertama, etnografi deskriptif (konvensional/deskriptif), yakni etnografi yang lebih bersifat mendeskripsikan realitas—kelompok atau grup—melalui analisis, pengungkapan pola-pola, pembuatan tipologi-tipologi dan kategori-kategori. Periset cenderung betujuan untuk mendeskripsikan secara detail dan holistik bagaimana karakteristik perilaku budaya tertentu. Kedua, etnografi kritis (critical ethnography), yakni etnografi yang bertujuan mengeksplorasi beberapa faktor tersembunyi seperti bagaimana kekuasaan atau kekuatan dan hegemoni memengaruhi suatu masyarakat serta berupaya membuka agenda-agenda tersembunyi di balik

sebuah realitas. Bahasan tentang etnografi kristis ini akan disampaikan tersendiri dalam bagian yang lain di buku ini.

(c) Berdasarkan fokus realitas yang diriset. Pertama, etnografi komunikasi, yakni penerapan metode etnografi untuk mengkaji pola-pola komunikasi, seperti apa yang dikomunikasikan, cara berkomunikasi, situasi-situasi komunikasi, aturan-aturan berkomunikasi, komponen-komponen komunkasi, dan fungsi-fungsi komunikasi dalam komunitas. Etnografi yang fokus pada pola-pola perilaku komunikasi sebagai salah satu bagian dari sistem budaya, yang berfungsi di dalam keseluruhan konteks budaya, dan yang berfungsi menghubungkan pola-pola bagian dari sistem budaya lainnya. Karenanya studi etnografi komunikasi ini mengkaji tiga komponen pokok: bahasa, komunikasi, dan budaya. Contoh: riset etnografi komunikasi dapat menemukan jenis-jenis bahasa yang biasa digunakan untuk merepresentasikan kegiatan beristirahat (tidur) pada masyarakat Jawa, yaitu turu, tilem, dan sare. Penggunaannya ini tergantung pada konteks komunikasi yang berbeda seperti dengan siapa berbicara dan dalam situasi apa berbicara, yang semuanya menjadi budaya keseharian masyarakat Jawa. Kedua, etnografi analisis isi, yakni memadukan metode analisis isi dan observasi patisipan. Periset mengkaji dokumen-dokumen komunikasi, seperti gambar, berita, teks iklan, novel, newsletter, buku pelajaran atau pun press-release untuk memahami budaya tertentu yang melatarbelakangi produksi dokumen-dokumen tersebut. Analisis dokumen ini diperdalam dengan observasi partisipan dan wawancara mendalam dengan pelaku-pelaku budaya yang terkait dengan produksi dokumen. Tujuannya adalah untuk memahami konteks-konteks yang terjadi, se-perti ideologi, motif, nilai dan norma si pembuat dokumen. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui proses produksi dokumen komunikasi yang diteliti, misalnya bagaimana interaksi-interaksi yang terjadi dalam ruang redaksi, nilai-nilai apa yang dominan memutuskan laik tidaknya suatu berita atau bagaimana proses pembentukan konstruksi sosial dari peristiwa yang diberitakan. Terakhir periset mesti mensinergikan dua temuan, dari analisis isi dan observasi partisipan, dan menginterpretasikan yang dapat dihasilkan pengetahuan tentang bagaimana dokumen-dokumen komunikasi memengaruhi budaya dan bagaimana konteks-konteks sosial budaya si pembuat dokumen terepresentasi dalam produk-produk komunikasi tersebut.



Karena itu, saat ini etnografi pun dapat dilakukan untuk menilai pengaruh teknologi komunikasi terhadap perilaku manusia. Hasil riset yang dilakukan Ward (1999) dikutip di Mudjiyanto (2009) merupakan salah satu contoh. Ward meriset secara etnografi perilaku komunitas virtual, yaitu perilaku para pengguna internet yang berkomunikasi melalui media komputer dan membentuk komunitas media sosial. Teknologi ini memengaruhi pola berpikir, pola perilaku dan interaksi, termasuk pola komunikasinya. Hal ini yang secara khusus dikenal dengan Computer Mediated Communication (CMC). Tetapi, perlu disampaikan bahwa istilah CMC ini bersifat luas dan tidak terbatas pada penggunaan komputer, seperti laptop maupun desktop. Seperti dijelaskan oleh Lawley (1994) tentang pengertian CMC:

> *I eliminate the communication technologies that rely upon computers for switching technology (such as telephony or compressed video), but do not require the users to interact directly with the computer system via a keyboard or similar computer interface... Given the current state of computer communications and networks, this limits CMC to primarily text-based messaging, while leaving the possibility of incorporating sound, graphics, and video images as the technology becomes more sophitiscated (Mann & Stewart, 2000:2).*

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ranah CMC bukan pada penggunaan media TV atau telepon. CMC juga bukan terbatas pada penggunaan komputer pada umumnya (seperti laptop atau desktop), bisa via handphone atau alat lainnya. CMC adalah proses komunikasi berbasis teks, bersifat virtual, dengan internet sebagai salurannya yang memungkin virtually face to face interaction. Ada dua jenis CMC, yaitu: synchronous dan asynchronous. Synchronous atau real time chat adalah "pertukaran pesan antara dua atau lebih pengguna yang secara simultan log on pada terminal komputer yang berbeda. Asynchronous adalah "feature-feature dari kebanyakan sistem pesan email yang memungkinkan pengguna untuk menge-tik extended message yang secara elektronik ditransmisikan kepada penerima yang dapat membaca, menjawab, menge-print, mem-forward atau menyimpannya pada waktu-waktu senggangnya." (Mann & Stewart, 2000).

Contoh lain sebagai berikut: Saat ini banyak perusahaan mengaplikasikan etnografi untuk melengkapi metode riset lainnya. MTV mensponsori studi etnografi yang mengobservasi 72 orang muda; seperti kebiasaan plesir, cara makan, cara bicara, dan kebiasaan menonton TV. Studi ini menyimpulkan bahwa anak muda menonton MTV karena program nonmusiknya (ini menarik, mengingat MTV adalah TV yang acaranya didominasi acara musik). Microsoft mempunyai departemen etnografi internal. Rissetnya, misalnya, menghabiskan banyak waktu untuk mengobservasi bagaimana kebiasaan orang tua dan anak-anak menggunakan MSN internet service. Riset menemukan bahwa para orang tua tidak menggunakan fitur MSN yang memungkinkan orang tua memonitor site-site apa yang pernah dikunjungi anak-anak karena fitur tersebut terletak di bawah heading yang membingungkan. Dari riset ini, MSN kemudian mengubah posisi heading pada versi terbarunya. (Wimmer & Dominick, 2006).

Riset-riset etnografi pada dasarnya berupaya meriset manusia dalam konteks alamiah sebagai manusia, bukan sebagai mesin. Etnografi telah menempatkan manusia sebagai manusia seutuhnya yang mempunyai motif-motif, nafsu, keinginan dan dinamisasi pemikiran. Etnografi dengan demikian dapat melakukan pemetaan secara detail kebiasaan-kebiasaan tersebut. Dalam konteks perkembangan teknologi komunikasi, etnografi memiliki kemampuan mengurai bagaimana teknologi tersebut membuat pergeseran perilaku dan kebiasaan manusia karena terpaan yang begitu dasyatnya sehingga struktur social pun dimungkinkan bergeser.

Selamat kepada mas Bayu Pratama yang mampu mengekspresikan pemikirannya ke dalam bentuk buku ini. Tidak banyak buku yang fokus membahas kajian etnografi dalam konteks eksistensi teknologi komunikasi yang mewabah ini. Buku ini menjadi pilihan mengisi kekosonggan kajian-kajian determinasi teknologi. Saya kira, pembaca akan dibawa mengggali potensi-potensi riset terkait bidang ini sehingga dapat memperkaya kajian komunikasi.

Dunia saat ini makin mendekati suatu komunitas *global village*, yakni interaksi sosial sudah tidak terbatasi sekat-sekat ruang dan waktu. Teknologi komunikasi yang dulu bersifat virtual, sekarang ini sifat virtualnya itu merupakan realitas tersendiri yang bahkan telah membangun identitas-identitas komunitas tertentu. Interaksinya pun bagaikan interaksi tatap muka, yang pada akhirnya membentuk struktur-struktur social baru. Di sinilah, etnografi mengambil posisi penting sebagai pisau kajian yang dibutuhkan oleh



kita semua. Mas Bayu telah memberikan kontribusi positif melalui lompatan besar aplikasi etnografi untuk dunia virtual ini.

Malang, 1 November 2016

Rachmat Kriyantono, Ph.D

# Kata Pengantar Penulis

Dunia telah berubah. Kita tidak lagi tinggal di sebuah dunia yang hanya dapat dijangkau melalui interaksi sosial melalui tatap muka. Teknologi telah mengantarkan kita pada sebuah pencapaian komunikasi yang tak pernah diduga sebelumnya. Kita tak lagi perlu bertatap muka langsung untuk berbicara. Cukup menuliskan pesan melalu gawai elektronik yang dimiliki, serangkaian pesan terkirim. Tidak lama kemudian pesan itu terbaca dan terbalas. Bahkan jika ingin saling memandang, kita dapat menggunakan fasilitas *video call* yang tersedia di gawai elektronik yang dimiliki. Tentu tanpa harus berada di tempat atau zona waktu yang sama, kamera di bagian depan gawai elektronik dan jaringan internet global telah membantu kita untuk saling menatap.

Ruang, waktu, dan jarak dilipat (Piliang, 2011). Perbedaan ruang dan waktu bukan jadi persoalan karena jaringan internet global membantu manusia terhubung. Jarak ribuan mil tampak begitu dekat saat antar manusia dapat berkomunikasi satu sama lain. Jarak kini tak lain merupakan kesempatan dan kemampuan untuk memperoleh akses. Ruang tak lagi bermakna tempat pertemuan melainkan hal yang mempertautkan satu dengan yang lain. Waktu bukan lagi berbicara mengenai satuan jam melainkan kesempatan yang mempertemukan.

Teknologi internet tidak hanya menghubungkan orang per orang untuk berkomunikasi melainkan juga mempertemukan banyak orang dalam sebuah komunitas ranah maya internet. Mereka bukan dipertemukan oleh persamaan latar bekang sosial atau wilayah, melainkan kesaman ide, gagasan, kebutuhan dan keinginan. Orang-orang ini kemudian mengorganisir diri menjadi sebuah kehidupan sosial. Melalui jejaring sosial maya internet, *Mailing-list,* chat room, wikis, permainan *online*, blog, atau internet forum, mereka berinteraksi.

Layaknya di kehidupan sosial di dunia maya internet, pertautan mereka satu sama lain melahirkan hubungan sosial, tata nilai, cara pandang, hingga kultur bersama. Melalui simbol dan bahasa, mereka mempertukarkan gagasan dan mengembangkan nilai. Hal tersebut dikemas teks, gambar, audio, dan video sesuai dengan karakteristik wahana yang digunakan. Jika seorang

individu menjadi bagian sebuah komunitas*Mailing-list*, maka gagasan dan nilai yang dipertukarkan dan dikembangkan termediasi dalam bentuk teks. Berbeda dengan komunitas yang tumbuh dan berkembang melalui kesamaan minat pada permainan online. Komunitas ini cenderung menggunakan fasilitas *chat* yang disediakan oleh penyedia layanan permainan online.

Keberadaan berbagai komunitas maya internet melahirkan keberagaman kultural baru. Aspek kultural yang lazim terbayang ada di kehidupan nyata sosial hadir dalam ranah maya internet. Sesuatu yang hanya dapat dinikmati dengan mengakses jaringan internet. Bukan tatap muka seperti lazim berkomunikasi dalam keseharian. Misal, penelitian yang dilakukan oleh Logan (2015) menunjukan bahwa ada komunitas pengemar Kate Middleton. Mereka berasal dari geografis dan latar belakang yang berbeda, tetapi memiliki minat kepada yang sama terhadap tampilan putri dari Kerajaan Inggris ini. Ia menemukan bahwa para anggota komunitas yang aktif membeli merek atau produk yang sama digunakan oleh Kate Middleton. Merekamenyebut perilaku ini sebagai *copykating*.

Contoh lain dapat hadir dari *forum internet* Kaskus. Forum internet ini merupakan komunitas maya internet terbesar di Indonesia bermula dari hobi dari beberapa orang yang berdiskusi di maya internet. Mereka kemudian membuat sebuah forum internet yang menarik orang lain untuk bergabung. Bermula dari hal ini kemudian forum internet ini berkembang membahas berbagai topik. Bahkan interaktivitas yang terjadi di forum internet ini melahirkan komunitas-komunitas di kehidupan sosial nyata. Forum internet ini juga tumbuh menjadi sebuah pasar dunia maya online yang mempertemukan penjual dan pembeli melalui sub forum jual beli (FJB).

Para anggota pada forum internet tumbuh bersama membangun kultur bersama sebagai sebuah sistem sosial. Ada pemeringkatan status pengguna atau user di forum internet ini yang menentukan posisi dan peran dalam komunitas. Tumbuh juga sistem kebahasaan yang menjadi pertukaran nilai diantara anggota. Muncul pemaknaan terhadap realitas yang ada di dalam kelompok dan di luar kelompok. Berkembangnya kultur di dunia nyata sosial merupakan bukti kekokohan relasi budaya yang dibentuk di ranah maya internet.

Contoh lain yakni kultur yang ada dalam komunitas hacker dengan beragam variamnya. Meski kesamaan istilah, ternyata ada beragam pandangan



*hacker*terhadap realitas di dunia maya internet. Ada kelompok *hacker* yang berpandangan bahwa dunia maya internet sebagai sarana untuk mengakse segala hal. Kelompok ini mengabaikan segala peraturan yang berlaku. Tujuan mereka ada memperoleh keuntungan pribadi. Ada juga kelompok hacker yang memiliki prinsip bahwa internet merupakan sarana untuk berbagi dan mengembangkan ilmu. Melalui komunitas-komunitas mereka menguji keamanan. Kelompok ini tidak bertujuan untuk atau memperoleh keuntungan pribadi, melainkan untuk menguji kemampuan diri dan memberikan saran perbaikan kepada pengelola sistem atau program yang mereka uji keamanannya. Ada juga kelompok yang terdiri dari orang-orang tertentu yang memiliki tujuan politik.

Contoh-contoh ini hanya sebagian dari kultur yang tumbuh di dunia maya internet. Masih banyak hal yang belum tereksplorasi. Ada kelompok pengemar artis tertentu, kolektor *action figure*, komunitas akademik, grup sepeda motor, pencinta wisata, para pemain permainan *online* dan berbagai komunitas dengan dapat menjadi bahan kajian. Bahkan komunitas dengan minat yang sama tetapi berbeda dalam penggunaan medium berkomunikasi mungkin dapat berbeda pula kultur yang dimiliki. Perbedaan latar belakang anggota, geografis, demografi, dan pemikiran juga dapat menghasilkan variasi kultural yang berbeda meski ada komunitas serupa di medium komunikasi yang sama. Fragmentasi pemain dalam sebuah permainan online merupakan hal yang lumrah terjadi. Mereka memang berada dalam satu medium yang sama, tetapi perbedaan tujuan membuat mereka bergabung dalam sub-sub grup tersendiri. Tidak jarang mereka saling bertanding satu sama lain.

Keragaman kultural ini merupakan sebuah harta karun. Potensi kajian yang begitu luas dan banyak membutuhkan sebuah metode yang khas untuk menggalinya. Selain itu dibutuhkan sebuah bingkai untuk memahami dunia maya internet. Buku kemudian mencoba hadir menawarkan sebuah pendekatan teoritis dan metodologis untuk mengaji dunia maya internet. Usaha teoritis hadir dalam dua bab pertama buku ini. Melalui penelusuran literatur pada bab pertama, buku ini berusaha menjelaskan perubahan yang terjadi setelah kehadiran internet di kehidupan sosial manusia. Penjelasan mengenai hal tersebut kemudian dilanjutkan pada bab dua yang lebih memberikan perhatian pada tantangan riset yang hadir pasca kehadiran internet tersebut.

Tawaran metodologis baru muncul pada bab ketiga hingga bab kesembilan. Buku ini meminjam, mengenalkan, dan menjelaskan pemikiran Robert V Kozinets tentang Netnografi. Sebuah metode aplikatif etnografi di dunia maya internet. Metode ini dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan realitas kultural yang terjadi di ranah ini. Kozinets menyatakan bahwa netnografi merupakan bentuk etnografi di dunia maya internet. Pilihan jatuh pada netnografi disebabkan beberapa alasan. Pertama, Kozinets hadir memberikan tawaran metode yang lebih sistematis dibanding sarjana yang lain. Memang Kozinets bukan satu-satunya orang yang mencoba mengadopsi dan menggunakan etnografi untuk mendekati realitas dunia maya intenet, tetapi Kozinets menawarkan panduan praktis yang dapat digunakan secara aplikatif untuk peneliti yang memiliki minat pada ranah ini. Para pemikir lain cenderung menekankan pada prinsip-prinsip penelitian di dunia maya internet dibanding memenuhi jawaban, bagaimana melakukan penelitian. Kedua, Kozinets memberikan perhatian secara khusus kepada komunitas di dunia maya internet. Hal ini memberikan batasan yang tegas tentang subyek kajian. Para pemikir metode lain memberikan kelonggaran bahwa segala kultural dapat diteliti di ranah ini. Padahal menurut Kozinets, interaksi anggota komunitas merupakan akar yang membentuk kultur. Tanpa kehadiran komunitas tidak mungkin terbentuk kultur karena kultur tidak dapat hadir melalui tindakan individual. Ketiga, telah banyak peneliti yang menggunakan netnografi sebagai metode penelitian. Hal ini dapat dibuktikan dengan mengakses Scopus dan memasukan kata kunci netnografi. Hasil ini menunjukan bahwa netnografi telah menjadi rujukan dalam melakukan penelitian di dunia maya internet. Keempat, perlu ada referensi berbahasa indonesia mengenai metode penelitian tentang dunia maya internet. Berdasarkan pengamatan penulis masih relatif minim referensi metode penelitian mengenai ranah ini yang hadir dalam bahasa Indonesia. Padahal minat penelitian pada ranah ini terus meningkat.

Perkenalan terhadap netnografi disampaikan pada bab ketiga. Paparan disajikan dengan menjelaskan kelemahan, kelebihan, serta jawaban tentang tantangan riset kultural di dunia maya internet. Hal tersebut dilanjutkan dengan menjelaskan netnografi sebagai metode penelitian. Penjelasan ini meliputi konsep netnografi, perbedaannya dengan etnografi, tahapan



penelitian, dan perumusan masalah yang dilakukan dalam penelitian netnografi.

Pembahasan tersebut kemudian dilanjutkan spesifik pada pada Bab IV. Bagian ini menyajikan tentang ragam data dan teknik pengumpulan data etnografi di dunia maya internet. Teknik pengumpulan data yang berusaha dijelaskan yakni meliputi, observasi, studi dokumen, dan kepustakaan, wawancara, studi dokumen dan kepustaakan, dan pengarsipan digital. Bagian ini juga dilengkapi dengan prinsip-prinsip tentang pengumpulan data menggunakan *Computer-Assited Qualitative Data Collecting*.

Pada Bab berikutnya mencoba membahas tentang analisis data. Bab ini menyajikan langkah-langkah yang harus ditempuh seorang peneliti etnografi dunia maya internet dalam menganalisis data yang diperoleh. Metode anaisis data yang disarankan digunakan dalam metode penelitian ini yakni metode analisis data interaktif dari Miles and Huberman. Tentu dengan beragam penyesuaian karena perbedaan ranah yang diteliti. Kozinets sebagai rujukan utama buku ini menyarankan beberapa konsep dan langkah analisis data tersendiri. Hal ini coba dibahas secara mendalam pada Bab V.

Sebagai acuan dalam melakukan analisis data maka disajikan teknik untuk menilai kualitas data. Pembahasan ini tersaji dalam Bab VI. Bagian ini mengulas penggunaan *trustworthiness* dan *autenticity*dalam penelitian etnografi di dunia maya internet. Pembahasan mengenai hal ini juga dilengkapi dengan pengenalan tentang istilah-istilah yang lazim digunakan di dunia maya internet untuk mengategorikan informasi yang diperoleh. Bab ini juga menyajikan langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menghindari data yang tidak kurang relevan dengan penelitian dilakukan.

Sajian pada bab keenam berkaitan dengan konten yang ada di bab ketujuh. Pada bab ketujuh tersaji penjelasan mengenai kualitas data netnografi. Bagian ini berusaha menjelaskan peneliti untuk melakukan pemilahan data yang baik atau tidak. Ketika peneliti melakukan penelitian.

Hal tersebut kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan panduan etik yang perlu diperhatikan oleh peneliti ranah maya internet. Pembahasan mengenai etika penelitian di dunia maya internet dinilai penting karena masalah ini masih kurang mendapat perhatian di Indonesia. Padahal isu mengenai etika penelitian di dunia maya internet telah mengemuka pada ranah global. Hal lain yang menjadi pertimbangan yakni ada kemungkinan

tindakan kurang terpuji dari peneliti dalam penelitian di ranah maya internet. Bukan sesuatu yang baru bahwa internet menjadi sarana eksploitasi sebagian pihak terhadap orang lain. Kajian tentang etika penelitian dunia maya internet diharapkan menjadi panduan peneliti tidak serampangan dalam melakukan penelitian. Isu yang dibahas dalam penelitian ini meliputi masalah identitas dan privasi, kekayaan intelektual, otonomi dan kerahasiaan subyek penelitian.

Buku ini kemudian ditutup dengan bab yang berjudul Cakrawala Netnografi. Pemilihan judul bab ini didasarkan ranah maya internet yang terhampar luas dan belum banyak riset yang menggunakan metode ini. Bentangan peluang riset dengan metode penelitian ini masih terbuka lebar. Hal ini menyebabkan bab ini cenderung diisi dengan riset-riset yang telah dilakukan dan penelitian-penelitian yang mungkin dilakukan. Ulasan bab ini juga mendorong tidak menganggap bahwa netnografi sebagai metode yang telah beku. Masih ada hal yang mampu dikembangkan secara epistemologi. Setelah menyinggung tahapan-tahapan penelitian, buku ini juga akan membahas tentang etika penelitian di ranah maya internet. Hal ini dinilai penting untuk memberikan panduan moral kepada peneliti di dunia maya internet.

Semoga buku ini dapat pembuka jalan untuk mengenal metode penelitian yang khas digunakan meneliti kehidupan dunia maya internet di tengah keterbatasan literatur berbahasa Indonesia. Buku ini secara khusus dapat dimanfaatkan bagi peneliti, dosen, dan mahasiswa yang memiliki minat pada kajian ranah maya internet. Tentu masih terdapat masih kekurangan dalam penjelasan yang disajikan. Sebagai pembuka jalan sehingga pembaca tidak menjadikan buku ini menjadi rujukan utama dalam melakukan penelitian netnografi. Calon peneliti dapat membaca karya-karya dari Robert V Kozinets dan berbagai jurnal-jurnal internasional yang membahas netnografi untuk mendapat pemahaman yang lebih jernih. Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat.

Malang, Januari 2017

Bayu Indra Pratama



# Ucapan Terima Kasih

Karya ini bukan milik pribadi karena pemilik utamanya adalah Tuhan Yang Maha Esa, Sang pemilik ilmu pengetahuan. *Dzat* penguasa alam raya yang memberikan energi pada penulis untuk berkarya. Syukur dipanjatkan kepadaNya sebagai *supreme causa* kehidupan. Tiada daya dan upaya tanpaNya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Brawijaya yang telah membiayai buku teks ini. Melalui Program Hibah Kompetensi-Buku Teks bagi Dosen Universitas Brawijaya, buku ini dapat diterbitkan. Ucapan terima kasih pula penulis sampaikan kepada Tim Program Hibah Kompetensi yang telah mengelola program tersebut hingga terselesaikan buku ini.

Terima kasih penulis sampaikan kepada rekan-rekan di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya. Diskusi di ruang jurusan, meja sidang skripsi, atau kesempatan-kesempatan informal lain membawa hikmah yang kemudian memperkaya isi buku ini. Bersama mereka pula, penulis mendapat semangat kemajuan. Semoga semangat ini dapat kita rawat bersama.

Kepada Dr. Phil. Ana Nadhya Abrar, M.E.S., penulis mengucapkan terima kasih karena telah bersedia membimbing tesis. Terima kasih juga telah memberikan kata pengantar buku ini. Berkat penjelasan dari beliau pula penulis mendapat pemahaman yang utuh mengenai teknologi informasi dan komunikasi dalam perspektif ilmu komunikasi. Perspektif ini yang menjadi fondasi pemikiran penulis mencermati, memahami, dan menulis bidang kajian ini.

Terima kasih kepada Rachmat Kriyantono, Ph.D. yang telah menjadi pembimbing dalam penulisan buku ini. Terima kasih juga telah berbagi semangat untuk menulis sekaligus memberikan kata pengantar dalam buku ini. Penulis belajar menulis melalui tulisan-tulisannya. Kesempatan berkomunikasi langsung dimanfaatkan penulis untuk memperkaya isi buku ini. Kedermawaan ilmunya juga membantu meningkatkan pemahaman penulis mengenai ilmu komunikasi.

Tak lupa teriring ucapan terima kasih kepada Cahyono Eko Sugiharto. Terima kasih telah memberikan motivasi untuk melanjutkan studi. Motivasi yang akhirnya mendorong diri ini untuk mengembangkan diri untuk menjadi

penulis, peneliti, dan pengajar. Semoga ini dapat menjadi kebaikan sosial yang berkelanjutan.

Terima kepada Bapak dan Ibu penulis di Lampung yang telah mengajarkan menjadi manusia seutuhnya. Kedua sosok yang mengajarkan penulis komunikasi insani. Pada mereka, penulis haturkan sembah, sujud, dan sungkem. Hal yang serupa penulis haturkan kepada kedua orang mertua yang melahirkan seorang perempuan mulia yang mendampingi hidup penulis.

Tak lupa ucapan terima kasih disampaikan kepada Robert V. Kozinets. Melalui tulisan-tulisannya, penulis belajar banyak hal mengenai netnografi. Menyelami setiap perkembangan pemikirannya tentang netnografi, penulis perlahan memahami kematangan metode penelitian yang baru ranum. Pemikiran ini telah menginspirasi banyak orang untuk mengarungi penelitian di ranah maya internet.

*The last but not the least.* Istriku, Dessanti Putri Sekti Ari,maaf untuk berbagai waktu kebersamaan yang terlewat karena harus menyelesaikan buku. Terima kasih bersedia memberikan kesempatan menyelesaikan buku ini. Semoga buku ini dapat menjadi kado ulang pernikahan kita. Senyummu lha yang telah mencairkan lelah ini. Kata maaf juga tersampaikan teruntuk putraku Satrio Abi Jayawardhana karena Ayah harus membagi perhatian. Namun, percayalah perhatian Ayah terhadap yang lain akan kembali kepadamu.

Semoga karya ini dapat bermanfaat !

Penulis

Bayu Indra Pratama



# Daftar Isi


Kata Pengantar Ahli .......... v
Kata Pengantar Penulis .......... xxiii
Ucapan Terima Kasih .......... xxix
Daftar Isi .......... xxxi
Daftar Tabel .......... xxxv
Daftar Gambar .......... xxxvii
BAB I Dunia Baru dan Tantangan Riset .......... 1
Bab II Mengenal Kultur Masyarakat *Online* .......... 11
A. Pengantar Dunia Maya .......... 11
B. Manusia dan Kehidupan Dunia Maya Internet .......... 16
C. Kultur Digital .......... 18
D. Tipe-tipe pengguna dan komunitas*online* .......... 26
E. Ragam Komunitas *Online* .......... 31
1. *Mailing-list* .......... 34
2. Blog .......... 38
3. Forum Internet (Internet forum) .......... 41
4. Wikis .......... 45
5. Permainan*Online* .......... 48
6. *Chatting* .......... 53
7. Jejaring sosial maya internet .......... 56
Bab III Paradigma dan Penelitian di Ranah Maya Internet .......... 61
A. Paradigma Penelitian di Ranah Maya Internet .......... 63
1. Paradigma Positivis .......... 66
2. Paradigma Konstruktivis .......... 69
3. Paradigma Kritis .......... 71
4. Realitas dan Paradigma Penelitian Dunia Maya Internet .......... 74
B. Penelitian di Ranah Maya Internet .......... 83
1. Penelitian Survei .......... 83
2. Analisis Isi .......... 85

3. Analisis Teks Kualitatif ....89
4. Etnografi Dunia Maya Internet....90
Bab IV Mengenal Netnografi....97
A. Dimensi-dimensi etnografi....100
B. Netnografi sebuah pengantar....102
C. Antara Etnografi dan Netnografi....108
D. Tahapan Netnografi ....112
E. Merumuskan Masalah ....114
F. Menentukan subyek penelitian ....118
Bab V Pengumpulan Data Netnografi....123
A. *Natural Setting*dalam netnografi....123
B. Ragam Data Netnografi....127
C. Ragam Pengumpulan Data Netnografi ....127
1. Observasi Netnografi....128
2. *Field notes* ....131
3. Studi Dokumen dan Kepustakaan ....135
4. Wawancara....136
5. Pengarsipan Data Digital ....139
6. Computer-Assisted Qualitative Data Collecting....141
Bab VI Analisis dan Interpretasi Data....145
A. Urgensi Analisis Data....145
B. Analisis Data Netnografi....146
C. Interpretasi data ....150
*D. Computer-Assited Qualitative Analysis*....152
Bab VII Kualitas Data ....155
A. Kualitas Data ....155
B. Kualitas Data Netnografi ....158
C. Menghindari *SPAM* dan OOT ....159
Bab VIII Etika Penelitian Netnografi....163
A. *Internet Research Ethics*....164
B. Identitas dan Privasi....167
C. Kekayaan Intelektual....171
D. Otonomi Subyek Penelitian ....175
E. Menakar Etika Penelitian....176
Bab IX Cakrawala Netnografi ....181



A. Netnografi Jejaring Sosial Maya Internet.... 181
B. Netnografi Blog .... 184
C. Netnografi Wikis.... 186
D. Auto-Netnografi .... 189
Daftar Pustaka .... 191
Glosarium .... 213
Indeks .... 217
Tentang Penulis .... 221

# Daftar Tabel

Tabel 1. Teknik membaca Jurnal .................... 116
Tabel 2. Teknik menemukan masalah .................... 117
Tabel 3. Tips menggunakan CAQDAS .................... 153
Tabel 4. Kualitas data netnografi .................... 158
Tabel 5. Tipologi Tindakan Legal dan Moral dalam Penelitian Sosial .................... 178

# Daftar Gambar

Gambar 1. Pembagian posisi dan peran pengguna/users dalam interaksinya dalam komunitas dunia maya internet ................29
Gambar 2. Contoh daftar email dari mailing list yang oleh penulis. ... ... .....34
Gambar 3. Beberapa contoh pemimpin hacker di Indonesia........................36
Gambar 4. Salah satu komunitas blogger yang mengembangkan blog. ........38
Gambar 5. Contoh tampilan forum internet. ..............................................41
Gambar 6. Contoh tampilan wiki ...............................................................45
Gambar 7. Contoh online game ragnarok ...................................................48
Gambar 8. Contoh aplikasi chatting yang digunakan penulis.......................53
Gambar 9. Contoh tampilan jejaring sosial maya internet...........................56
Gambar 10. Relasi antara realitas media dan realitas sosial menurut Nikhlas Luhmann...........................................................................75
Gambar 11. Asumsi Penulis tentang hubungan realitas dunia maya internet, realitas sosial, dan realitas media massa......................78
Gambar 12. Contoh penggunaan Google Form untuk kebutuhan survei sederhana..........................................................................83
Gambar 13. Pendulum perbedaan antara etnografi dan netnografi ............111
Gambar 14. Analisis data interaktif, Miles dan Haberman (1994) ................148

BAB I

# Dunia Baru dan Tantangan Riset

> *Whether one studies the internet as a social structure or utilizes internet based technologies as tools for research, internet-based technologes change the research scenario. Markham (2005, h. 88).*

Hidup kini telah berubah. Dunia saat ini terhubung secara *realtime*(Bakardjieva, 2005, 2011; Cook, 1996).Impian menjadi sebuah *global vilage*hampir mencapai sebuah keniscayaan. Jaringan internet global yang ada memungkinkan manusia mereduksi kendala ruang dan waktu dalam berkomunikasi(Pavlik, 1996; Rogers, 1986). Seseorang yang ada di Amerika Serikat dapat berkomunikasi langsung dengan koleganya di Indonesia. Bahkan mereka telah dapat bertatap muka secara langsung. Meski perlu diakui bahwa belum ada yang mengalahkan sensasi komunikasi tatap muka, tetapi teknologi kini telah menjembatani manusia untuk berkomunikasi (Abrar, 2003; Flew, 2005; Lievrouw & Livingstone, 2002; Pavlik, 1996).

Ilustrasi tersebut hanya merupakan satu dari berbagai kemungkinan komunikasi yang terjadi akibat perkembangan internet. *Email, mailing-list, chatting, Blog,* dan jejaring sosial maya internet merupakan beberapa aplikasi yang memungkinan manusia berkomunikasi melalui teknologi ini(Abrar, 2003; Safko, 2012; Severin & Tankard Jr, 2005). Pilihan-pilihan yang juga memungkinkan manusia membuat ikatan-ikatan sosial dalam ranah maya tersebut. Sesuatu yang kemudian bermetamorfosis menjadi komunitas-komunitas *online* dalam bentuk yang lebih spesifik. Kelahiran beragam jejaring sosial *online*, forum internet, dan *chating room* merupakan implikasi dari proses komunikasi yang terjadi dalam jaringan internet(Flew, 2005; Lievrouw & Livingstone, 2002; Pavlik, 1996; Rheingold, 1994).

Memang tidak semua komunitas-komunitas *online* ini tumbuh dan berkembang. Tidak jarang komunitas-komunitas yang ada hanya merupakan sensasi sesaat. Bahkan diantara mereka ada yang telah menjadi catatan sejarah [1]. Fakta ini tidak dapat diingkari, tetapi kehadiran kehidupan maya ini telah menghasilkan budaya yang menjadi tantangan para peneliti-peneliti sosial(Bell, 2006; Rheingold, 1994). Kompleksitas teknologi yang ada telah melahirkan masyarakat dan budaya baru(Fuchs, 2007)[2]. Realitas yang berbeda dibanding dengan keadaan sosial sebelum internet marak digunakan.

Bahkan kerap muncul bauran realitas yang terjadi dalam ranah kehidupan sosial maupun dunia maya. Bukan menjadi hal baru bahwa peristiwa-peristiwa yang terjadi di dunia maya menjadi pemberitaan pada media konvensional seperti surat kabar, radio, dan televisi. Hal yang sebaliknya juga dapat terjadi di dunia maya. Realitas kehidupan sosial kerap menjadi tema pembicaraan dalam lingkup kehidupan di dunia maya. Penggunaan jejaring sosial maya internet merupakan contoh konkret dari hal ini. Situs jejaring sosial maya internet memungkinkan penggunanya berbagi ide, gagasan, pandangan, informasi, dan pengalaman hidupnya melalui layanan yang disediakan(Burroughs, 2014; D. Elliott & Decker, 2011; Safko, 2012). Contoh kasus penggalangan dana dan dukungan terhadap Prita Mulia Sari yang dimulai dari situs jejaring sosial maya internet Facebook[3]. Gerakan sosial di dunia maya internet ini kemudian mendapat perhatian berbagai media massa nasional. Dukungan media massa ini mendorong peningkatan partisipasi masyarakat mendukung Prita Mulia Sari.

---

1. Mailing-list – mailing-list yang sempat hadir sebagai sarana berkomunikasi para aktivis pergerakan untuk menjatuhkan Orde Baru kini telah tiada seiring dengan berakhirnya rezim tersebut. Penjelasan mengenai mailing-mailing list akan disajikan pada penjelasan mengenai mailing-list
2. Fuchs berpandangan bahwa orang-orang yang menggunakan teknologi baru ini akan mengorganisir diri mereka hingga membentuk posisi, peran, dan struktur berdasarkan interaksi diantara mereka.
3. Kasus Koin Untuk Prita merupakan upaya kelompok masyarakat untuk memberikan dukungan kepada Prita Mulia Sari pada tahun 2008. Kelompok masyarakat ini menggunakan Facebook untuk memberikan dukungan kepadanya. Ia dianggap mencemarkan nama baik sebuah rumah sakit melalui keluh-kesahnya yang disampaikan melalui *mailing-list*. Ia kemudian dituntut diduga mencemarkan nama rumah sakit tersebut. Kelompok masyarakat yang memberikan dukungan terhadap Prita menganggap ini merupakan upaya kriminalisasi terhadapnya. Mereka kemudian menggalang dukungan dana terhadapnya.



Tidak heran muncul pertanyaan tentang bagaimana sesungguhnya dunia yang kini dihadapi oleh manusia ? Jawabannya tidak mudah. Kehidupan manusia tetap berpijak di bumi, namun realitas yang yang dihadapi semakin bertambah, bertumpuk, dan berhimpit(Luhmann, 2000; Rheingold, 1994). Hal ini bisa ditilik dari relasi sejarah perkembangan manusia dan teknologi komunikasi. Pada awal kehadiran manusia, proses komunikasi hanya dilakukan melalui tatap muka(Berger & Luckman, 1990). Sesuatu yang perlahan berubah dengan penemuan secara berturut-turut kertas, mesin cetak, teknlogi elektronik berupa radio dan televisi, serta internet(West & Turner, 2010). Manusia secara bertahap menemukan realitas baru sebagai dampak penemuan teknologi komunikasi tersebut.Sajian realitas dalam bentuk teks media massa menambah realitas yang dihadapi oleh manusia (Gamson, Croteau, Hoynes, & Sasson, 1992; Hamad, 2004; Luhmann, 2000). Hal serupa terjadi seiring dengan penggunaan internet oleh manusia. Masyarakat perlahan menemukan realitas kehidupan baru seiring dengan interaksi manusia menggunakan teknologi ini. Realitas yang kerap dipertukarkan dengan istilah *virtual reality, artificial reality,* atau *digital reality*(Lievrouw & Livingstone, 2002).

Diksi yang beranekaragam ini juga cerminan antusiasme kajian terhadap realitas yang dihadirkan oleh teknologi jaringan komputer tersebut[4]. Berdasarkan beberapa meta riset yang dilakukan Lievrouwdkk. (2001);S. T. Kim and Weaver (2002); Rice (2005); Cho and Khang (2006);Khang, Ki, and Ye (2012); Tomasellodkk. (2010); Clark, Tanner-Smith, and Killingsworth (2015) menunjukan studi tentang perkembangan minat kajian pada realitas dunia maya internet.

Riset-riset tersebut juga memetakan kondisi kajian terhadap ranah ini. Lievrouw memandang bahwa internet memiliki dua dimensi yakni sebagai seperangkat infrakstruktur dan sebuah ekosistem kehidupan sosial. Kim dan Weaver secara spesifik memetakan tema yang berkembang pada ranah ini berkaitan dengan topik keberadaan internet, pengguna serta penggunaan internet, efek dari internet, dan upaya pengembangan internet. Tindakan mirip dengan yang dilakukan Rice. Ia menemukan beberapa kata kunci yang sering digunakan dalam penelitian yang bertopik. Menurutnya diksi seperti *Internet,*

---

4. Penjelasan mengenai diksi dan metariset tentang terhadap minat kajian pada realitas dunia maya internet banyak meminjam penjelasan dari Tomasello, Lee, and Baer (2010) dengan didukung upaya penelusuran pada penelitian-penelitian yang dirujuk mereka.

*online, community, social, technology,* dan *research* merupakan kata-kata kunci yang lazim digunakan dalam penelitian sosial pada ranah ini.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Hyoungkoo Khang, Eyun-Jung Ki, dan Lan Ye. Melalui meta-riset yang lebih spesifik terhadap penelitian-penelitian tentang *social media* di bidang periklanan, komunikasi, pemasaran, dan *Public Relations*, mereka menemukan bahwa *social media* telah mendapatkan tambahan perhatian kalangan peneliti dan ilmuwan, serta pada gilirannya, telah merespons dan sejalan dengan peningkatan penggunaan dan dampak media baru ini. Meta-riset terhadap 17 jurnal internasional yang terbit pada kurun waktu 1997-2010 menyarankan untuk melakukan lebih banyak kajian serta mengembangkan teori dan metode yang khas tentang ranah ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Cou dan Kang menemukan mulai ada pengembangan teori dan metode penelitian pada tema-tema tentang kehidupan sosial di dunia maya internet, tetapi masih mempertanyakan bagaimana melakukan pengembangan tersebut. Penelitian ini mengkaji perkembangan, tren, pola dalam riset-riset sosial yang dilakukan terhadap kehidupan dunia maya internet. Mereka menggunakan analisis isi terhadap 15 jurnal utama dalam kajian komunikasi, pemasaran, dan periklanan yang terbit antara 1994 sampai dengan 2003. 13,3 % dari 4050 artikel dari kelimabelas jurnal tersebut membahas tentang internet. Penelitian ini menunjukan ada peningkatkan penelitian tentang internet. Penelitian ini menunjukan bahwa aspek metodologi merupakan kebutuhan serius yang perlu segera dipecahkan oleh para peneliti.

Tomasello, Lee, dan Baer menggunakan konsep *mediamorphosis* dari Roger Fidler dan difusi inovasi dari Everest M. Rogers. Ketiganya meneliti berbagai artikel ilmiah yang dipublikasikan selama kurun waktu 1990 sampai dengan 2006. Mereka menemukan bahwa riset-riset tentang kehidupan sosial di dunia maya internet terus meningkat, menyebar, dan melewati masa-masa kritis. Hal ini bermakna bahwa pertanyaan-pertanyaan ontologis hingga metodologis perlahan tentang ranah ini perlahan terjawab. Berdasarkan penelitian yang dilakukan mereka, ketiganya berkesimpulan bahwa peningkatan dan penyebaran penelitian atau studi kehidupan sosial maya internet berpotensi melahirkan kajian atau sub kajian khusus tentang hal tersebut.



Ada tiga kontribusi utama yang telah diberikan penelitian-penelitian tersebut. *Pertama,*mengantarkan para peneliti mengenali riset-riset yang telah dilakukan. *Kedua,*membantu para peneliti untuk mengetahui kondisi dan perkembangan topik dan metode penelitian tentang ranah ini. *Ketiga,*membantu peneliti membangun proyeksi tentang penelitian yang belum atau harus dilakukan. Secara praktis penelitian-penelitian tersebut dapat menjadi landasan berpijak pemangku kepentingan yang terkait dengan ranah untuk menentukan sikap dan pilihan. Contoh pemerintah dapat menjadi riset-riset tersebut sebagai bahan acuan penentuan kebijakan terhadap ranah ini. Hal serupa terjadi pada sektor swasta yang mampu mengembangkan peluang bisnis berdasarkan riset-riset yang telah dilakukan.

Jika ditelisik lebih dalam pada riset-riset tersebut, maka pemetaan ini justru menunjukan tantangan yang harus dihadapi oleh peneliti yang berminat pada ranah yang sedang berkembang ini. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Everest M. Rogers dalam bukunya *Communication Technology* bahwa suatu ketika para peneltian akan dihadapkan persoalan teori dan metode penelitian. Ia mengibaratkan bahwa kehidupan sosial yang tercipta dari teknologi komunikasi terbaru seperti permainan teka-teki anyar yang perlu dipecahkan. Paradigma, teori, dan metode konvensional dinilai takkan mampu menjembatani manusia untuk mengerti ranah baru ini. Para peneliti perlu menyesuaikannya atau menemukan teori atau metode baru untuk memahami kehidupan sosial yang tercipta melalui jaringan internet.

Scolari (2009) mencatat ada dua sikap yang muncul menanggapi persoalan ini. *Pertama,* kelompok ilmuwan yang bersikap cenderung skeptis dengan kehadiran realitas baru ini. Mereka berpandangan bahwa tidak akan ada perbedaan subtansial antara kehidupan sosial yang tercipta melalui internet dibanding kehidupan sosial di dunia nyata. Kelompok ini melihat kehidupan sosial ini hanya merupakan transformasi dari kehidupan sosial nyata yang ada sebelumnya. Pemikiran ini muncul disebabkan perhatian mereka yang lebih memusatkan kepada aspek kepentingan ekonomi, politik dan budaya imperatif. *Kedua,* kelompok ilmuwan yang tertarik untuk mengembangkan kajian keilmuaan tentang kehidupan sosial yang tercipta melalui jaringan internet. Teknologi internet menghadirkan cara berkomunikasi dan interaksi yang berbeda dengan kehidupan sosial di dunia maya. Asumsi ini dibangun dari

pemikiran bahwa setiap penemuan teknologi baru akan melahirkan ekosistem kehidupan sosial yang baru.

Terlepas perdebatan perbedaan cara pandangan tersebut, kedua pemikiran ini justru menjadi energi yang terbarukan untuk memperkaya kajian tentang kehidupan sosial yang tercipta melalui jaringan internet. Asumsi bahwa kehidupan sosial yang baru ini hanya merupakan transformasi kepentingan ekonomi dan politik dari kehidupan sosial yang telah ada sebelumnya dapat diterima. Pada sisi lain, kelompok yang skeptis juga tidak dapat menampik pandangan yang setuju dengan kebaruan kehidupan sosial ini bahwa ada mekanisme-mekanisme baru yang diciptakan untuk melahirkan ekploitasi sosial, ekonomi, politik dan budaya.

Kedua sikap ini juga mempertegas bahwa masalah teori dan metode sebagai instrumen mendekati realitas baru. Apakah teori-teori lama cukup memadai untuk menjelaskan realitas kehidupan yang tercipta melalui jaringan internet ? Jika hal tersebut dapat dilakukan, maka bagaimana ccara menerapkannya ? Jika hal tersebut tidak dapat dilakukan, maka teori apa yag dapat digunakan ? Apakah metode-metode penelitian konvensional dapat digunakan untuk melakukan penelitian pada kehidupan sosial ini ? Jika hal tersebut mungkin dilakukan, bagaimana mengaplikasikannya ? Jika tidak dapat dilakukan, apakah mungkin mengembangkan metode penelitian yang sesuai dengan kehidupan sosial tersebut ?

Pertanyaan-pertanyaan tentang teori dan metode ini telah coba dijawab melalui beberapa buku, jurnal, dan berbagai artikel ilmiah. Beberapa buku yang spesifik membahas tentang new media antara lain, Rogers (1986)*Communication Technology*; Rheingold (1994) *The virtual community*;Poster (1995)*The second media age*; Turkle (1995)*Life on the screen: Identity in the age of the Internet*;Porter (1997) *Internet culture*; Pavlik (1996) *New Media Technology: culture and commercial perspectives*;Bolter and Grusin (1999a)*Remediation: Understanding New Media*; Ruggiero (2000)*Uses and Gratifications Theory in the 21st Century*;DiMaggio, Hargittai, Neuman, and Robinson (2001)*Social Implications of the Internet*; Graber and Smith (2005)*Political communication faces the 21st century*;Jenkins (2006)*Convergence culture: Where old and new media collide*; Holbert, Garrett, and Gleason (2010)*A new era of minimal effects? A response to Bennett and Iyengar*; Consalvo and Ess (2011)*The Handbook of Internet Studies;* merupakan



beberapa buku dan jurnal yang memberikan kajian terhadap ranah baru yang sedang berkembang ini. Memang karya-karya tersebut hanya sedikit dari berbagai artikel dan tulisan yang memberikan perhatian terhadap ranah ini, tetapi telaah mendalam dari para tokoh ini membantu memahami kehidupan sosial yang tercipta dari interaksi manusia melalui jaringan internet tersebut.

Rogers (1986) yang merupakan salah satu tokoh bidang Ilmu Komunikasi mengungkapkan karakteristik kehidupan sosial yang tercipta dari penggunaan internet dan potensi pengaruhnya bagi riset. Karakterisktik tersebut antara lain, *interactivity,asynchronous, dan demassified*. *Interactivity*bermakna bahwa teknologi ini meningkatkan interaktivitas manusia dalam berkomunikasi. *Asynchronous bermakna bahwa teknologi ini memungkinkan manusia untuk berkomunikasi tanpa harus terikat ruang dan waktu.Demassified* merujuk sebuah pergeseran atau bahkan penggunaan secara massal/*massification* teknologi komunikasimengarah kepada penggunaan secara individual.

Poster (1995) mengistilahkan kehidupan sosial yang tercipta sebagai the *second media age*.Istilah ini merujuk kepada perubahan produksi dan konsumsi pesan. Hal ini ditunjukan dengan perilaku pengguna internet yang bukan sekedar menjadi konsumen, melainkan juga dapat menjadi produsen konten pada ranah ini. Berbeda dengan pola komunikasi yang terjadi pada pengguna media konvensional. Khalayak hanya bertindak sebagai konsumen pesan. Mereka hanya memiliki ruang sempit untuk dapat menjadi produsen konten. Botler dan Grusin (Bolter & Grusin) melalui bukunya *Remediation: Understanding New Media*juga melakukan hal yang sama. Keduanya mendorong penguatan kajian terhadap kehidupan sosial yang tercipta dari interaksi dan komunikasi manusia melalui jaringan komputer.

Jenkins dalam buku *Convergence culture: Where old and new media collide*menjelaskan bahwa teknologi internet memberikan ruang partisipasi yang lebih komprehensif dibanding media konvensional. Ia berpandnagan bahwa pengguna internet memiliki keleluasaan dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Mereka dapat berkomunikasi ke segala arah. Hal ini tentu berbeda dengan pengguna media konvensional yang terisolasi dengan pola komunikasi yang satu arah atau dua arah dengan respon yang tidak langsung.

Pada tataran riset-riset sosial tentang internet, DiMaggiodkk. (2001) menemukan lima tema yang perlahan mengemuka dalam kajian ini. Tema-tema tesebut antara lain mengenai, ketidakadilan akses digital, masyarakat dan

kapital sosial, partisipasi politik, organisasi dan institusi ekonomi, partisipasi budaya dan kenakeragaman budaya. Mereka menyarankan para peneliti sosial untuk melakukan perluasan kajian sosial sehingga tidak terbatas pada tema-tema tersebut. DiMaggio dkk. mengatakan internet masih merupakan ruang terbuka untuk berbagai kajian.

Kajian teoritis yang lebih spesifik dihadirkan olehRuggiero (2000) melalui artikel yang berjudul *Uses and Gratifications Theory in the 21st Century*. Ia mengulas sejarah perkembangan *teori uses and gratifications* sejak ditemukan hingga milenium kedua. Ia menemukan bahwa ada pergeseran pemahaman tentang audiens aktif yang merupakan ruh dari teori ini. Ruggeiro menemukan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi yang interaktif maka peran audiens semakin kuat karena posisinya bukan sekedar konsumen melainkan juga produsen pesan.

*The Handbook of Internet Studies*yang dieditori oleh MiaConsalvo dan Charles Ess menghadirkan kumpulan tulisan yang berusaha membingkai berbagai wacana tentang kajian sosial terhadap internet. Buku ini membahas asumsi-asumsi tentang tantanga teori dan metodologi; etika kajian sosial internet; hak kekayaan intelektual; masyarakat digital; internet dan kehidupan sehari-hari; kebijakan internet; dan dampak sosial, budaya, ekonomi, serta politik yang ditimbulkan oleh internet. Buku ini memberikan pengantar kerangka pemahaman bagi para calon peneliti atau peneliti yang ingin melakukan kajian terhadap kehidupan sosial yang tercipta melalui interaksi mansuia melalui internet. Buku ini belum menjelaskan kehadiran teori khas yang lahir dari ranah ini. Para penulis buku ini cenderung membahas internet dalam perspektifsejarah, masyarakat, budaya, dan masa depan media *online*.

Tindakan serupa terjadi pada aspek metode penelitian. Beberapa karya spesifik yang berusaha memahami metode yang dapat digunakan pada ranah ini yakni antara lain, F. Williams, Rice, and Rogers (1988)*Research Methods and the New Media (F. Williamsdkk.)*; Hine (2000)*Virtual Etnography;* Herring (2004)*Content Analysis for New Media: Rethinking the Paradigm;* Meadows (2003)*Digital Storytelling*;Poynter (2010)*The Handbook Of Online And Social Media Research: Tools And Techniques For Market Researchers*; Kozinets (2010) *Netnography*



Rintisan teoritis dan metodologis tersebut menyiratkan ada harapan dan upaya untuk mampu memunculkan perspektif, teori, serta metode yang khas mampu menjelaskan kehidupan yang terjadi dalam ranah ini. Kenyataan yang terjadi yakni bahwa hal tersebut belum seutuhnya dapat tercapai (Jensen, 2011). Meski perlu diakui bahwa banyak juga penelitian atau artikel ilmiah yang membahas secara praktik kehidupan sosial dunia maya internet. Para sarjana tenggelam dalam pembahasan karakteristik, sejarah, aspek baru, dan wacana tentang new media(Cho & Khang, 2006; Tomasellodkk., 2010). Metode masih menjadi hal yang relatif jarang. Hal ini dittunjukan masih sedikitnya metode yang khas pada ranah ini. Metode-metode yang ada masih merupakan bentuk adaptasi dari metode yang sudah ada (Kozinets, 2010; Nind, Wiles, Bengry-Howell, & Crow, 2012). Situasi serupa terjadi pada aspek metodologi yang masih berusaha menggunakan atau mengadopsi dari metode-metode penelitian konvensional.

Harapan yang belum terpenuhi justru menunjukan persoalan lain yang dihadapi para peminat ranah ini. Pokok persoalannya yakni pandangan yang melihat ranah sebagai sebuah konstruksi yang telah mapan sehingga mampu dikaji dari berbagai dimensi. Padahal para ahli tersebut mengakui bahwa ranah ini merupakan sebuah ekosistem yang sedang berkembang dan dinamis. Selalu ada kebaruan yang disajikan oleh teknologi internet yang memberikan pengaruh sosial tehadap cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Terlepas dari masalah ini, upaya ini dapat diterima karena ranah kehidupan sosial ini masih sumir untuk dipahami. Kehadiran teori dan metode penelitian konvensional dapat menjadi panduan memahami ranah ini.

Langkah bijak yang dapat ditempuh untuk menemukan teori dan metode penelitian yang khas pada ranah ini yakni dengan berdamai dengan keadaan. Bukan berarti menyerah dan tidak melanjutkan usaha memahami ranah ini dan mengembangkan teori serta metode yang tepat. Ibarat belantara, dunia maya internet masih merupakan rimba yang terbentang luas. Perlu energi ekstra dan usaha lebih untuk dapat memetakan wilayah yang masih terbentang luas ini. Jensen (2011) mengatakan bahwa praktik kehidupan di dunia maya internet justru merupakan kesempatan untuk meninjau berbagai pendekatan dan konsep-konsep konvensional penelitian sosial. Keadaan ini justru kesempatan untuk mengembangkan atau menemukan konsep-konsep dan praktik-praktik baru. Hal yang dapat dilakukan adalah tetap memberi kesempatan kepada

upaya-upaya adopsi metode-metode dan teori-teori konvensional pada ranah ini. Tentu hal ini dilakukan dengan mengutamakan penemuan teori dan metode yang khas (Jensen, 2011).

# Bab II
# Mengenal Kultur Masyarakat *Online*

> *In technologically mediated environments, self, other, and social structure are consistuted through interaction, negotiated in concert with others (Markham, 2005).*

## A. Pengantar Dunia Maya

Ada sebuah misteri dalam kehidupan manusia yang belum terpecahkan hingga saat ini. Hal tersebut terkait tentang asal-usul ayam. Selalu ada perdebatan tentang pihak yang lebih dulu ada. Ada argument yang menyatakan bahwa ayam lebih dahulu ada dibanding telur, sebaliknya ada yang berpendapat bahwa telur yang lebih dulu ada dibanding ayam. Bahkan perbedaan pendapat ini sempat memantik para ilmuwan untuk melakukan riset terhadap hal ini.

Kejadian ini hampir mirip dengan relasi manusia dengan teknologi. Tentu bukan tentang siapa yang lebih dahulu hadir di dunia. Jawabannya akan sangat mudah dijawab. Tidak akan nada teknologi tanpa kehadiran manusia dahulu. Ia merupakan sosok yang menemukan, mengembangkan, dan mendayagunakan teknologi. Pertanyaan yang ada lebih mengarah kepada siapa mengatur siapa. Manusia memang menciptakan teknologi, tetapi justru manusia yang diatur oleh teknologi. Tata perilaku manusia menyesuaikan teknologi yang dibuat padahal ia yang menemukannya. Hal ini seperti salah satu perkataan populer dari Marshal McLuhan, *"we create our tools and then in turn our tools shape us"*.

Masyarakat merupakan kumpulan manusia yang menghasilkan teknologi dan budaya. Kedua produk kehidupan manusia yang justru yang kembali mempengaruhi kehidupan masyarakat(Jenkins, 2006; Pavlik, 1996). Internet merupakan contoh yang dapat disimak dalam memahami pandangan ini. Teknologi ini merupakan produk peradaban manusia. Sesuatu yang menimbulkan budaya dan masyarakat dalam bentuk baru. Kehadiran internet forum, jejaring sosial internet, *blog, chat rooms*, dan *wikis* merupakan dampak

dari teknologi ini. Ragam bentuk interaksi melalui internet yang kemudian menghasilkan budaya berbeda pada masing-masing bentuknya(Fuchs, 2007). Keadaan yang berkembang terus hingga manusia menghasilkan bentuk masyarakat dalam budaya dan teknologi tersendiri.

Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan menyebabkan tidak ada yang menjadi deterministik utama. Memang Marshall McLuhan (1994)memandang bahwa teknologi menjadi determinan utama kehidupan sosial manusia, tetapi hal ini telah menafikan bahwa manusia tetap menjadi aktor yang menciptakan teknologi. Jika pada akhirnya teknologi mempengaruhi kehidupan manusia, maka yang terjadi sebenarnya tindakan saling mempengaruhi manusia, budaya, dan teknologi. Kozinets (2010) menyebut hal ini dengan tindakan *co-constructive* dan *co-determinism*. *Co-constructive* merupakan bentuk satu aspek mengonstruksi aspek lain. Co-determinism dimaknai bahwa tidak ada faktor utama yang menjadi landasan yang lain, melainkan satu aspek menjadi landasan yang lain.

Cermatan tentang hal ini dapat dengan mudah dilihat pada perkembangan internet. Teknologi yang mulanya untuk kepentingan militer berkembang menjadi jaringan elektronik yang menghubungkan manusia di berbagai tempat(Severin & Tankard Jr, 2005). Interaksi yang menghasilkan sebuah ekosistem kehidupan baru manusia dalam bentuk digital(Fuchs, 2007). Pertukaran gagasan melalui jaringan internet telah melahirkan masyarakat dalam bentuk dan budaya. Kesamaan ide antar pengguna internet telah menjadi simpul yang mengaitkan berbagai individu untuk membentuk komunitas dan masyarakatnya sendiri. Berbeda dengan masyarakat dalam kehidupan sosial yang terbentuk karena ikatan primodial seperti kesamaan suku, agama, rasa, golongan, dan wilayah(Fuchs, 2007). Akses yang terbuka memungkinkan berbagai individu untuk saling berkomunikasi meretas batasan ruang dan waktu(Rogers, 1986).

Sebuah situasi yang dapat diibaratkan seperti sebuah ledakan besar dalam teori *big bang*. Kehidupan pada ranah ini layaknya ledakan pada teori tersebut. Bermula dari ketiadaan, namun berkembang menjadi sebuah dunia yang terus membesar dan meluas hingga tidak ada orang yang tahu batasnya. Berawal dari komunikasi terbatas pada bidang internet kemudian berkembang bebas ke segala arah membentuk ruang-ruang kehidupan baru. Setiap detik lahir berbagai *mailing list, chattroom, website,* dan berbagai konten baru di



internet. Populasi penggunannya juga terus meningkat setiap tahun. Kebutuhan akses internet semakin hari juga semakin meluas. Tidak hanya mereka yang berpendidikan tinggi dan berpenghasilan menengah ke atas yang membutuhkan internet, melainkan juga berbagai pihak dengan beragam latar belakang.

Keadaan ini juga menunjukan bahwa internet telah bermetamorfosis dari sekedar jaringan komputer menjadi sebuah dunia tempat manusia berinteraksi dan berkomunikasi (Fidler, 1997; Fuchs, 2007). Bersisian dengan kehidupan sosial nyata yang selama ini dijalani, perlahan manusia tumbuh dan berkembang bersama dalam kehidupan dalam jaringan internet. Tentu tidak layak untuk tetap menyebutnya dengan istilah internet karena istilah ini merujuk kepada jaringan komputer yang tersebar di seluruh dunia. Pertanyaan yang kemudian muncul, apakah istilah yang tepat atau sesuai untuk merujuk kehidupan sosial yang tercipta dalam jaringan internet global ini ?

*The information superhighway*merupakan istilah yang sempat populer pada dekade 1980-an hingga medio 1990-an untuk merujuk komunikasi digital yang dilakukan menggunakan jaringan internet (Leinerdkk., 2009). Penggunaan kata *superhighway* merupakan usaha untuk membangun metafora bahwa internet layaknya jalan bebas hambatan yang memungkinkan setiap orang untuk berkomunikasi serta bertukar informasi dengan cepat dan leluasan (Abrar, 2003). Istilah ini kemudian surut karena dianggap hanya mewakili aspek infrastruktur dan transmisi data yang terjadi. Konsep tersebut kurang memadai menjelaskan kehidupan sosial yang tercipta dari interaksi manusia melalui jaringan internet ini.

Istilah yang kini populer digunakan untuk merujuk kehidupan sosial yang tercipta dari interaksi manusia menggunakan internet yakni *new media*(Chun, 2006). Hal ini mengacu kepada kemampuan teknologi ini menghadirkan sesuatu yang baru dibanding teknologi-teknologi yang ada sebelumnya (Scolari, 2009). Internet mampu menghadirkan teknologi konvergensi yang memadukan teks, gambar, audio, dan video sekaligus interaktivitas penggunanya melalui jaringan internet global. Tentu karakteristik ini berbeda dengan surat kabar, radio, atau televisi yang telah ada sebelumnya. Surat kabar hanya mampu menyajikan pesan dalam bentuk teks atau gambar dalam periode tertentu. Radio hanya mampu menyajikan pesan melalui gelombang suara. Mungkin sajian audio dan video dapat disajikan oleh televisi, tetapi media-media

tersebut belum mampu menyajikan interaktivitas seperti yang diberikan oleh jaringan internet. Pola komunikasi media-media tersebut juga masih bersifat satu arah. Berbeda dengan internet yang memberikan otoritas tertinggi kepada pengguna untuk memilih informasi atau berkomunikasi dengan pihak yang diinginkan. Penggunaan istilah new media juga mengacu kepada belum ada kesepakatan dari beberapa ahli tentang nama media yang diusung oleh internet (Lievrouw & Livingstone, 2002). Tidak seperti radio dan televisi yang lahir bersama dengan nama sebagai identitasnya, internet bermula dari sebuah sarana transmisi.

Seorang sosiologis, Scolari (2009) menilai penggunaan istilah *new media* kurang tepat karena televisi dan radio juga merupakan media baru pada masa awal penggunaannya masing-masing. Penggunaan istilah new media mengandung kerancuan ruang dan waktu. Apakah istilah new media dapat tetap digunakan jika di masa depan manusia menemukan teknologi informasi dan komunikasi yang lebih kompleks ? Bukankah istilah *new media* akan menjadi usang dengan kehadiran teknologi yang lebih anyar ? Scolari menyebut penggunaan istilah *new media* berpotensi menimbulkan kekacuaan sejarah. Ia menyarankan bahwa kekacauan semantik ini juga perlu dimasukkan ke dalam perspektif: sebagai bidang penelitian baru lahir karena kekacauan semantik merupakan bagian penting dari proses memahami kehidupan sosial yag tercipta dari interaksi manusia menggunakan jaringan internet global. Scolari sendiri memilih menggunakan istilah *digital communication*. Ia beralasan pemanfaatan komputer dan jaringan internet telah merubah berbagai bentuk pesan dalam bentuk digital sehingga mudah terfragmentasi, ditangani, terhubung dan didistribusikan melalui jaringan komputer global. Hal ini yang kemudian memungkinkan manusia untuk berkomunikasi secara luas, kolaboratif, dan interaktif.

Istilah ini mirip dengan konsep *digital media* yang disampaikan oleh Flew (2005) dalam bukunya *New Media: An Introduction*. Ia mendefinisikan digital media sebagai bentuk media yang menggabungkan dan mengintegrasikan konten data, teks, suara, dan gambar dari semua jenis; disimpan dalam format digital; dan didistribusikan melalui jaringan *broadband*, kabel serat optik, satelit, dan sistem transmisi microwave yang menghubungkan internet di seluruh dunia.



Terminologi-terminologi ini tetap lebih memberikan perhatian kepada internet sebagai instrumen medium. Tentu hal ini semakin menjauhkan makna yang coba dibangun oleh konsep-konsep tersebut. Meski para kini merasa cukup menggunakan kata *new media* untuk menggambarkan kehidupan sosial yang tecipta melalui jaringan internet, hal ini masih dirasa kurang tepat. Hal ini disebabkan internet sebagai medium menjadi sentra pendefinisian. Mungkin upaya yang ditempuh untuk menghadirkan suasana kebatinan yang ada dari kehidupan sosial pada ranah ini yakni dengan mengguatkan kembali penggunaan istilah *cyberspace*.

Istilah ini sempat populer pada periode 1990 sampai dengan awal milenium 2000. Diksi yang terilhami dari sebuah enovel berjudul *Neuromancer* karangan William Gibson memberikan pengantar gambaran tentang dunia yang dihadapi oleh manusia saat ini. Ia secara gamblang mengatakan bahwa *cyberspace* merupakan sebuah dunia pikiran yang tercipta dari sebuah jaringan komputer melalui representasi grafis. Meski definisi berdasarkan karya fiksi, pengertian ini dapat direfleksikan sebagai realitas kehidupan sosial yang tecipta dari interaksi para pengguna komputer melalui jaringan internet (Palloff & Pratt, 1999). Teknologi ini menghadirkan sebuah ruang dan waktu yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi tanpa kehadiran fisik. Mereka cukup mempertukarkan ide gagasan melalui representasi grafis yang tampil melalui layar komputer (Gozzi, 1994). Jalinan komunikasi yang mengaitkan dari satu pengguna ke pengguna lain juga mencipta jaringan kehidupan sosial yang terwujud dalam dunia tersendiri (Kitchin, 1998). Pertautan ide yang yang ditenun oleh jaringan internet yang kemudian menciptakan dunia ide. Tidak ada kehadiran fisik yang ada di internet. Teks, gambar, audio, dan video yang ditampilkan melalui jaringan ini mewakili ide dan gagasan. Bentuk-bentuk tersebut merupakan sarana representasi.

Istilah *cyberspace* dapat dialihbahasakan dalam bahasa Indonesia menjadi dunia maya. Maya sendiri dalam bahasa Indonesia merujuk kepada hanya tampaknya ada, tetapi nyatanya tidak ada(Tim Redaksi Kampus Besar Bahasa Indonesia, 2005). Teks, gambar, audio, dan video sebagai representasi ide dan gagasan memang wujudnya nyata, tetapi tidak memiliki wujud materi. Bentuk-bentuk representasi dalam format ini yang kemudian dipertukarkan dalam jaringan internet.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka buku ini akan menggunakan dunia maya internet atau bergantian dengan ranah maya internet untuk merujuk kehidupan sosial yang tercipta melalui interaksi sosial manusia melalui jaringan internet global. Hal ini sekaligus membedakannya dengan istilah kehidupan nyata sosial. Istilah yang kedua ini merujuk kepada interaksi kehidupan manusia yang dilakukan di kehidupan tata muka.

## B. Manusia dan Kehidupan Dunia Maya Internet

Ranah maya ini merupakan sebuah kehidupan sosial yang nyata. Lanskap yang terhampar di dalamnya telah menjadi kehidupan sosial bagi 3 miliar manusia. Interaksi para penggunanya juga dapat terjadi dalam 24 Jam. Mereka berinteraksi dalam ruang-ruang sosial yang tersedia melalui beragam aplikasi internet. Tak berbeda dengan kehidupan sosial nyata yang dialami manusia, tema-tema pembicaraan yang dihadirkan juga beragam. Mulai dari masalah pribadi hingga urusan sosial; ekonomi, politik, dan lingkungan global menjadi bahan topik pembicaraan di ranah.

Para pengguna internet hidup di ranah ini dengan mencari, memptoduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi. Jejaring sosial maya internet seperti Facebook hanya merupakan halaman kosong tanpa ada kegiatan ini. Para pengguna internet yang menghidupinya. Mulai dari seorang anak sekolah menengah atas yang berbagi tentang minatnya terhadap hewan-hewan reptil dengan mengunggah foto peliharaannya di jejaring sosial maya ini. Seorang mahasiswa yang berbagi sikapnya terhadap situasi politik terkini melalui pernyataan pada kolom status Facebook. Ada juga seorang perempuan muda yang memanfaatkan jejaring sosial ini untuk menawarkan produk fashion terbaru dengan mengunggah foto koleksinya. Respon yang diberikan juga beragam. Ada yang memilih hanya menjadi *silent reader*.Ada juga yang memilih untuk mengomentari. Bahkan ada pula yang hanya memberikan *like* pada unggahan yang diberikan. Tentu ini hanya sekelumit cerita dari berbagai aktivitas yang mungkin dilakukan menggunakan internet. Masih ada berbagai aktivitas lain yang dilakukan melalui *blog, internet forum, Mailing-list,* chat-room atau beragam aplikasi internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi sosial.



Tidak hanya menggunakan internet sebagai medium pertukaran pesan personal, mereka juga memanfaatkan teknologi ini untuk membangun berbagai komunitas di ranah ini. Hal ini dapat dapat dengan mudah ditemui ketika mengakses Facebook. Ada berbagai grup dengan aneka ragam topik pembicaraan. Internet forum Kaskus juga merupakan contoh lain. Pengguna internet dapat menemukan berbagai tema pembicaraan pada *internet forum* tersebut yang dikenal dengan istilah *thread*.Tersedia juga berbagai kelompok pengguna berdasarkan minat, hobi, dan wilayah. Para pengguna forum ini dikelompokan dalam tingkatan-tingkatan tertentu yang menunjukan reputasi dari pengguna tersebut. Reputasi ini diraih berdasarkan jumlah *posting* pengguna dalam internet forum ini. Bahkan Kaskus memiliki forum jual beli pada halaman situsnya. Seperti sebuah pasar di kehidupan sosial nyata, forum jual beli ini menyediakan tempat bagi para pengguna Kaskusuntuk menjual dan/atau membeli suatu barang/jasa yang dibutuhkannya.

Interaksi sosial seperti ini juga terjadi pada ranah *online game*. Para pengguna sebuah permainan online kerap bekerja sama untuk menyelesaikan suatu misi. Jalinan interaksi sosial diantara mereka juga mengarah kepada pembentukan kelompok-kelompok, aliansi-aliansi, atau klan-klan dalam sebuah permainan game. Aktivitas ekonomi tersedia pula di ruang sosial maya ini. Para pengguna bertransaksi berbagai item yang dibutuhkan dan digunakan dalam permainan *online*. Ada yang menukarkannya dengan sejumlah uang, tetapi ada juga yang menggunakan alat tukar yang telah ditentukan oleh penyedia layanan permainan online.

Lebih dari sekedar interaksi sosial timbal balik dan aktivitas ekonomi para penggunanya, ranah ini juga melahirkan gerakan sosial. *Mailing-list*pernah menjadisarana menjalin komunikasi para aktivis yang menentang rezim Orde Baru (Hill & Sen, 2005). Facebook dan Twitter pernah digunakan sebagai sarana para aktivis di Tunisia mengerakan massa untuk menjatuhkan Presiden Ben Ali (Bruns, Highfield, & Burgess, 2013; Murthy, 2012). Situs web Change.org juga merupakan contoh kontemporer. Situs ini kerap dimanfaatkan oleh pengguna internet untuk menyampaikan petisi dan kampanye secara *online*. Situs seperti *Change.org* juga merupakan konsep lain gerakan sosial yang dilahirkan oleh ranah ini . Teknologi ini telah merubah lanskap manusia untuk melakukan gerakan sosial, manusia dapat berkomunikasi dan membangun kolektivitas yang efektif dan efisen hanya melalui jaringan internet (Bimber, 1998 2005).

Semua merupakan sebuah kehidupan. Memang tak ada interaksi tatap muka langsung di dalamnya, tetapi dunia maya merupakan jagat yang tumbuh dan berkembang. Seperti dunia nyata yang memiliki beragam aktivitas, ranah ini juga mempunyai kegiatan politik, sosial, ekonomi, budaya, hukum, dan keamanan. Dunia maya merupakan sebuah kehidupan nyata dengan berbagai karakteristik khusus yang dimilikinya. *Cyberspace teach us about real languages, real meanings, real causes, real cultures* (Kozinets, 2010, h. 17). Pada ranah ini manusia mempertukarkan bahasa, makna, hubungan, hingga membangun budaya.

Hal ini selaras dengan pandangan James Carey (2008) melalui buku yang berjudul *Communication as Culture Essays On Media and Society* bahwa komunikasi dalam berbagai konteks dan media melahirkan dua dimensi sekaligus yakni dimensi transmisi dan dimensi ritual. Dimensi transmisi menempatkan komunikasi sebagai sarana penyampaian pesan, sedangkan dimensi ritual memandang bahwa manusia melalui proses simbolik ini mempertukarkan makna, mengembangkannya, serta membangunnya menjadi sebuah masyarakat dan budaya bersama melalui dan atau membangun sistem nilai yang disepakati. Sesuatu yang tampak jelas tidak hanya di kehidupan sosial di dunia nyata, melainkan juga yang terjadi di dunia maya internet.

## C. Kultur Digital

Kultur merupakan sesuatu diyakini, dijalani, dinikmati, tetapi bagaimana mendefinisikannya ?. Kata ini dapat bermakna sebagai sebuah kebiasan atau tradisi yang berlaku dalam sebuah masyarakat. Pilihan kata tersebut dapat mengandung makna keyakinan yang dihayati dalam tindak perilaku. Diksi ini juga dapat dimaknai sebagai representasi hasil cipta, karya, dan karsa manusia (Koentjaraningrat, 1990). Budaya juga kerap diidentikan dengan warisan tradisi masa lalu (Davison & C, 1991 )Bahkan pengalihbahasaan kata ini dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia menimbulkan ambiguitas. Misal *Cultural Studies* tidak dapat serta merta dialihbahasakan menjadi kajian budaya karena kata tersebut memiliki semangat dan makna yang berbeda jika dibandingkan dengan padanan katanya dalam bahasa Indonesia.

Kerumitan ini tampak dari beragam tokoh yang berusaha mendefinisikan kultur ini. Geertz (1992)mendefinisikan budaya sebagai sistem makna dan simbol yang merupakan upaya individu-individu mendefiniskan dunianya,



mengekspresikan perasaan, dan memberikan penilaian-penilaiannya melalui sebuah pola makna yang ditransmisikan secara historis yang merupakan sarana manusia mengomunikasikan, mengabadikan, serta mengembangkan pengetahuan dan sikap-sikapnya ke arah kehidupan. Budaya didefinisikan sebagai makna dan simbol yang mengikat dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Kuper, 2009).

Keriuhan istilah juga sama terjadi ketika para ahli berusaha menemukan kesepakatan istilah tentang realitas kultural yang terbentuk akibat hubungan manusia dengan internet. Seperti telah diungkapkan pada awal buku ini bahwa internet telah melahirkan kekacauan istilah. Beragam diksi digunakan untuk menjelaskan fenomena yang sama. *Internet culture*(Lovink, 2002; Porter, 1997), *virtual culture*(S. Jones, 1997; Robins & Webster, 2002), dan *cyberculture*(Bell, 2006; Escobardkk., 1994; Ricardo, 2009) merupakan beberapa istilah yang digunakan untuk merujuk konteks kultural terjadi di ranah maya internet. Perbedaan ini sejatinya merujuk kepada hal yang sama yakni kehidupan kultural yang tercipta dari proses interaksi manusia melalui jaringan internet global. Hal yang membedakan terletak kepada pendekatan yang diambil dalam menyikapi realitas ini. Internet culture menempatkan bahwa teknologi internet merupakan determinan pencipta kehidupan kultural tersebut. Berberda dengan *virtual culture* yang memandang bahwa realitas ini merupakan sesuatu yang *intangible* atau di dapat dijangkau secara fisik oleh manusia. Lain lagi jika dibandingkan dengan cybercultures yang memandang bahwa kultur ini merupakan produk dari dunia gagasan yang saling berinteraksi dan bertautan dalam ranah maya internet. Buku ini memilih menggunakan istilah cyberculture karena sejalan dengan konsep cyberspace yang menekankan bahwa realitas yang tercipta melalui jaringan internet ini merupakan interaksi ide melalui berbagai representasi digital yang ada. Penggunaan *internet culture* lebih merujuk kepada determinasi alat dang mengabaikan gagasan yang justru menjadi diskursus dan berkembang di ranah ini. *Virtual culture* juga kurang tepat karena dunia maya internet merupakan realitas yang nyata namun hadir dalam berbagai bentuk representasi digital.

*Cyber culture* dapat didefinisikan secara sederhana sebagai kehidupan kultural yang terbentuk, tumbuh, dan berkembang dari interaksi manusia melalui dunia maya internet. Ini merupakan sebuah penelitian yang mudah untuk dicerna. Padahal definisi ini merupakan usaha penyederhanaan dari

beragam perspektif yang berusaha untuk memahami *cyberculture*.Escobar dalam (Kozinets, 2010) menyatakan bahwa *cyberculture* merupakan kontruksi dan rekonstrunsi kultural yang terbentuk dari interaksi manusia melalui teknologi internet. *Cyberculture* adalah cara berpikir/*way of thinking* tentang bagaimana manusia hidup bersama dan berinteraksi menggunakan teknologi digital yang secara kultural tumbuh dan berkembang melalui dunia maya internet(Bell, 2006, h. 5).Kozinets (2010, h. 11) juga mengutip pernyataan Piere Levy's yang mendefinisikan cyberculture sebagai seperangkat teknologi, praktik, sikap, cara berpikir/pandang, dan nilai yang dibangun di dunia maya.

Kozinets kemudian merangkum berbagai pengertian tersebut dan mendefinisikan *cyberculture* sebagai perspektif yang melihat teknologi sebagai hal yang utopis dan futuristik, sebagai sebuah kode simbolis atas masyarakat informasi yang baru, sebagai satu kesatuan praktik budaya dan gaya hidup yang berhubungan teknologi jaringan komputer, atau konsep yang merefleksikan perubahan sosial yang diakibatkan oleh akses *new media*(Kozinets, 2010). Konsep ini secara gamblang membagi *cyberculture* menjadi tiga konsep. *Pertama*, cyberculture sebagai perspektif. *Kedua*, Cyberculture berkaitan dengan praktik budaya dan gaya hidup yang berhubungan dengan aktivitas manusia dengan komputer. *Ketiga*, bahwa cyberculture dimaknai sebagai budaya yang tercipta dari interaksi manusia melalui jaringan internet global.

*Cyberculture* merupakan sebuah perspektif bermakna sebagai sebuah cara pandangan yang melihat bahwa ada aktivitas kultural yang tercipta dari interaksi manusia melalui jaringan internet global (Kozinets, 2010). Pandangan ini bermula dari pemikiran budaya dan aktivitas manusia merupakan dua sisi mata uang. Segenap aktivitas manusia dan antarmanusia akan menghasilkan budaya. Sikap pandangan ini juga berlaku kepada segala aktivitas manusia di ranah maya.

Kedua, *cyberculture* dapat dipandang sebagai sesuatu yang futuristik. Relasi antara manusia dengan teknologi internet saat ini dan di masa depan semakin tidak dapat dipisah. Batas realitas kehidupan di dunia nyata sosial dan dunia maya internet semakin membaur. Percakapan di dunia maya internet dapat menjadi perbincangan di dunia nyata. Sebaliknya, kehidupan sosial di dunia nyata juga berusaha terus ditampilkan di ranah maya internet. Selain itu ketika membahas tentang teknologi dan budaya seperti membayangkan



kehidupan kultural manusia di masa depan. Hal ini disebabkan oleh kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dengan teknologi.

Konsep ketiga, *cyberculture* menghasilkan produk budaya dan praktik budaya pengguna internet (Kozinets, 2010). Asumsi ini didasarkan pandangan bahwa segala aktivitas manusia menghasilkan praktik dan produk budaya. Praktik budaya berkaitan dengan berbagai kegiatan manusia yang berkaitan dengan keyakinan yang dipercayainnya. Produk budaya sendiri merupakan segala hal yang dihasilkan dari aktivitas manusia tersebut yang bersifat material dan nonmaterial. Konten berupa teks, gambar, audio, dan video merupakan wujud dari produk budaya yang ada di dunia maya internet, sedangkan beragam norma tertulis maupun tidak tertulis yang melingkupi aktivitas manusia di ranah maya merupakan bentuk produk non materialnya (Bell, 2006).

Praktik budaya dan produk budaya ini juga melingkupi kehidupan sosial yang eksis di dunia maya internet internet maupun di kehidupan nyata sosial yang hadir sebagai ekses aktivitas manusia pada ranah maya. Interaksi manusia melalui jejaring sosial maya internet seperti Facebook dan Twitter, percakapan pada sebuah *chat room*, dan pertukaran informasi melalui *Mailing-list* merupakan contoh kehidupan sosial yang eksis di dunia maya internet. Komunitas-komunitas penggemar *online* game, transaksi ekonomi antar pengguna internet forum, dan terciptanya organisasi sosial atau aktivitas bisnis dari interaksi melalui *Mailing-list* yang berkembang ke dunia nyata sosial merupakan bentuk ekses kehidupan maya internet.

*Cyberculture* dapat diidentifikasi dalam melalui jejak-jejak budaya yang ditinggalkan para pengguna. Hal ini tampak jelas dari berbagai artefak digital yang ditinggalkan para pengguna internet melalui gambar, foto, audio, dan video yang bertebaran di dunia maya internet (Irons, 2010; Sterne, 2006). Bahkan jika seorang pengguna tidak mengunggah sesuatu pada ranah ini, maka ia tetap meninggalkan jejak di ranah ini. Sesuatu yang dikenal dalam teknologi komputer sebagai *cache*. Sebuah konten yang telah dihapus juga dapat ditelusuri jejak perekamannya. Semua aktivitas yang dilakukan di ranah ini terekam dan tercatat. Tak terhitung informasi yang tersedia di ranah ini. Ada miliaran bahkan mungkin triliunan teks yang ada dalam jaringan internet. Hal ini belum ditambah dengan beragam konten audio dan visual yang diunggah

para pengguna ke dalamnya. Jumlahnya terus meningkat setiap detik hingga tak lagi mampu dihitung.

Keanekaragaman pemaknaan *cyberculture* memunkinkan pemahaman tentang aspek kultural dunia maya ini internet ini dapat beragam. Misal, seorang mungkin menemukan karakteristik yang berbeda dari dua *Mailing-list* yang yang ditelitinya, meski kedua *Mailing-list* memiliki tema pembicaraan yang sama. Perbedaan akan lebih tampak ketika meneliti dua ruang sosial yang berbeda dengan tema pembicaraan yang sama. Hal yang sederhana yang tampak yakni cara para pengguna atau anggota pembicaraan menyampaikan pendapatnya. Tentu cara seorang anggota *Mailing-list* menyampaikan pesan berbeda dengan pengguna internet yang tergabung dalam sebuah grup Facebook. Jika seorang pengguna Facebook dapat leluasa menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar, foto, video, dan tautan internet, maka pengguna mailing belum tentu dapat melakukan semua hal tersebut. Pengguna mailing list hanya dapat mengirimkan pesan dalam bentuk teks. Informasi berupa gambar, foto, video, dan tautan internet hanya dapat disertakan dalam bentuk lampiran pesan mailing list. Besaran lampiran juga dibatasi oleh penyedia layanan *Mailing-list*. Berbeda dengan pengguna Facebook yang memiliki beragam cara untuk berbagi pesan. Para pengguna Facebook dapat menggunggah secara langsung gambar, foto, dan tautan internet yang ingin dibagikan. Tidak ada batasan besaran file yang dapat diunggah. Seorang pengguna Facebook dapat mengunggah riburan foto dan ratusan video ke laman internet ini.

Perbedaan karakteristik ini bersifat teknis, tetapi akan berpengaruh terhadap cara manusia berkomunikasi. Pengguna *Mailing-list* cenderung memberikan perhatian pada satu subyek pembicaraan. Setelah sebuah subyek pembicaraan selesai baru mereka melakukan pembicaraan terhadap masalah yang lain. Berbeda dengan grup di dalam facebook yang lebih mengarah kepada sebuah kerumunan dengan tema yang sama. Setiap pengguna dapat memulai subyek pembicaraan yang baru, meski subjek pembicaraan terdahulu belum dibahas atau diselesaikan. Tanggapan yang diberikan dari pengguna juga berbeda. *Mailing-list* bersifat pesan berkorespondensi sehingga penggunannya hanya dapat menyampaikan tanggapan dalam bentuk teks. Berbeda dengan Facebook yang memungkinkan penggunanya untuk menyampaikan tanggapan melalui kolom komentar dengan teks, gambar, dan tautan internet. Hal ini



bukan berarti menunjukan bahwa Facebook lebih unggul dibanding dengan *Mailing-list*. Penjelasan ini mengemukakan kecenderungan cara berkomunikasi berdasarkan perbedaan ruang sosial masing-masing.

Variasi kultur ini juga merasuk dalam topik-topik pembicaraan para pengguna yang tergabung dalam sebuah komunitas atau kelompok ini. Meski memiliki konsep ruang sosial yang sama, tetapi topik yang berbeda akan mempengaruhi kehidupan kultural yang ada di dalamnya. Contoh komunitas Backtrack Indonesia dan Forum Indowebster yang sama-sama menggunakan konsep ruang sosial dunia maya berupa *internet forum* Persamaan konsep ruang sosial dunia maya ini belum menjamin bahwa kedua internet forum memiliki kultur yang sama. Komunitas Backtrack Indonesia merupakan komunitas pengguna sistem operasi backtrack dan kali-linux di Indonesia. Kelompok ini memiliki minat terhadap kajian dan teknik-teknik keamanan jaringan komputer. Komunitas memiliki kedekatan kultural dengan *hack culture*.Berbeda dengan forum Indowebster merupakan pengembangan dari situs www.indowebster.com. Situs ini merupakan situs penyedia layanan *file sharing* seperti www.4shared.com, www.mediafire.com, www.mega.nz, dan www.dropbox.com. Para anggota Forum Indowebster cenderung mengunakan internet forum ini sebagai sarana berbagi tautan *file* yang telah mereka unduh di www.indowebster.com.

Isu kultural lain yang kerap mengemuka di ranah maya internet yakni mengenai seksualitas. Hal ini dapat berkaitan dengan masalah pornografi dan jender. Kebebasan ekspresi di ranah ini telah memungkinkan dua masalah ini menjadi isu yang tak kunjung diperbincangkan. Keleluasaan yang diberikan internek memungkinkan pornografi tumbuh subur di ranah ini. Mulai dari chat room, internet forum, dan website yang menyediakan konten pornografi hadir layaknya cendawan di musim hujan (Paasonen, 2011). Silih berganti muncul meski telah ada berbagai upaya dari lembaga sosial masyarakat dan pemerintah untuk membatasi akses terhadap pornography internet. Para penggemarnya berinteraksi mempertukarkan berbagai informasi tentang pornografi melalui berbagai ruang sosial di dunia maya. Ada yang memilih untuk menunjukan eksistensi diri. Perilaku menyimpang juga kerap ditunjukan oleh para para penggemar pornografi di dunia maya. Mereka memanfaatkan sarana ini untuk melakukan berbagai cara untuk mendapatkan kepuasan seksual melalui ranah maya internet ini.

Hal serupa terjadi pada isu jender. Ranah maya internet ini telah menjadi sarana perjuangan kesetaraan jender. Melalui ruang-ruang sosial yang ada di ranah maya, para pemerhati jender memperjuangkan kesetaraan (Andreasson & Johansson, 2013a, 2013b). Persoalan jender yang menguak yakni usaha untuk menghadirkan emansipasi perempuan dan upaya mendapatkan penerimaan Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender. Perjuangan emansipasi jender di dunia maya internet tidak jauh berbeda dengan yang terjadi di dunia maya. Para pengiat LGBT menngusung harapan bahwa kelompok lesbian, gay, biseksual dan transgender dapat diterima oleh masyarakat. Menurut mereka, hal ini merupakan sesuatu yang lumrah karena manusia memiliki kencenderungan orientasi seksual yang berbeda meski dilahirkan sebagai laki-laki dan perempuan. Internet dianggap dapat menjadi sarana alternatif untuk mengekspresikan diri dan mengampanyekan kepentingan kelompok tersebut. Keleluasaan yang diberikan oleh teknologi ini memungkinkan mereka menyiasati pandangan media konvensional yang cenderung tidak memberikan ruang bagi mereka (de Ridder, 2012; Soriano, 2014).

Kehidupan kultural di dunia maya internet juga dibangun oleh para pemain*online game*(Burroughs, 2014; Consalvo, 2011a).Jaringan internet global menjadi sarana para pemain sebuah *online* game untuk berkomunikasi satu sama lain. Tidak seperti para pemain video game konvesional yang bermain sendiri di depan layar monitor komputer atau televisi, *online* game memungkinkan para pemainnya untuk saling berinteraksi. Diantara mereka ada yang kemudian membangun kelompok-kelompok pemain. Para pemain ini kemudian membangun kerja kolaboratif untuk menyelesaikan sebuah misi (Consalvo, 2011a). Bahkan ada aktivitas ekonomi yang muncul dari interaksi dari mereka.

Pembangunan identitas diri berdasarkan permainan *online* yang digeluti juga kerap muncul. Beberapa pemain game melampiaskan diri dengan mengidentikan diri dengan sebuah tokoh di permainan *online*. Mereka juga kemudian mengembangkan komunitas baik di dunia nyata maupun dunia maya internet. Lahirnya forum-internet forum, situs-situs, dan berbagai chatroom yang membahas tentang sebuah game dapat menjadi sebuah indikasi hal ini. Kopi darat juga kadang dilakukan para penggemar *online*.



Bahkan kini kehidupan kultural dunia maya juga berkaitan dengan aktivitas manusia menggunakan perangkat telepon seluler. Beberapa karya seperti Levinson (2004)*Cellphone: The story of the world's most mobile medium and how it has transformed everything!;* Ling (2004)*The mobile connection: The cell phone's impact on society;* Goggin (2012)*Cell phone culture: Mobile technology in everyday life;* Horst and Miller (2006)*The cell phone: An anthropology of communication;* telah membahas penggunaan telepon seluler telah mendorong perubahan dan melahirkan kultur baru dalam masyarkat penggunanya. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena segala aktivitas manusia hari ini tidak dapat dilepaskan dari penggunaan perangkat ini. Telepon seluler juga telah menjadi sebuah perangkat yang terkonvergensi. Perangkat ini bukan sekedar digunakan untuk menerima atau melakukan panggilan telepon, melainkan juga menjadi media untuk mengakses internet, *chatting*, mengirim email, berjejaring sosial maya internet, hingga menjadi sarana permainan digital (Goggin, 2012; Levinson, 2004). Kompleksitas ini membuatnya mengintergrasikan manusia untuk terus terkait dengan kehidupan sosial di dunia maya. Tidak heran bahwa telepon seluler merupakan salah satu perangkat elektronik yang dicari oleh manusia ketika bangun tidur. Telepon seluler juga kerap menjadi perangkat terakhir yang diletakkan saat manusia akan terlelap tidur.

Ulasan beberapa paragraf sebelumnya hanya merupakan isu yang berkaitan dengan tema kultural di dunia maya internet. Masih banyak isu dan tema yang dapat diangkat dari ranah ini. Ada isu yang membahas cyberculture dengan konsep kultural kewilayahan (Gottlieb & McLelland, 2003; C. Taylor & Pitman, 2007). Ada juga yang mencoba membahas cyberculture dalam bingkai relasi negara, masyarakat sipil, dan pasar (Tai, 2013). Kehidupan kultural para pengembang perangkat lunak komputer berbasis *open source software* juga menjadi kajian dalam ranah *cyberculture*(Chopra & Dexter, 2008).Kajian yang lebih spesifik dengan mengaitkan cyberculture dengan kehidupan manusia dalam jejaring sosial internet juga dimungkinkan (Riha & Maj, 2010). Pendekatan kritis juga dapat digunakan untuk mewarnai kajian cyberculture. Nuansa *cultural studies* dan ekonomi politik dapat digunakan untuk mengemas realitas kultural di dunia maya dalam sudut pandang kritis (Matrix, 2006). Ada banyak kemungkinan kajian yang dapat dikembangkan oleh para peminat

kultural di dunia maya internet. Segala hal yang berkaitan dengan tema kultural dapat dikembangkan mengembangkan khazanah *cybertculture*.

## D. Tipe-tipe pengguna dan komunitas*online*[5]

Keterlibatan merupakan kunci dari kehidupan social modern (Giddens, 2010). Konsep ini merupakan jaring kehidupan yang terbentuk dari interaksi antarmanusia. Tautan antarmanusia yang lahir dari interaksi mendorong manusia untuk terlibat dalam kehidupan melalui posisi dan peran yang dimiliki. Kumpulan orang yang tercipta karena ada interaksi antarmanusia. Proses yang berlangsung terus-menerus yang kemudian menentukan peran dan posisi masing-masing anggotanya(Giddens, 2010). Eksistensi dan ikatan mereka terwujud karena keterlibatan setiap individu dalam kelompok sosial tersebut.

Hal yang serupa terjadi pada ranah maya. Dunia ini merupakan ruang dan waktu yang tercipta dari partisipasi dan keterlibatan para pengguna(Consalvo, 2011a, 2011b). Dua hal yang mendorong berkembangnya interaksi dan komunikasi antar pengguna. Bahkan hal ini berkembang menjadi pertautan sosial antar pengguna. Ikatan yang terbentuk karena irisan-irisan ide, gagasan, dan pemikiran. Ranah ini merupakan sebuah ketiadaan tanpa kehadiran dan partisipasi para pengguna internet (Fuchs, 2007; Kozinets, 2010). Tanpa manusia yang berinteraksi, maka internet hanya merupakan infrakstruktur yang menghubungkan seluruh komputer di dunia.

Jika mengkaji tentang keterlibatan pada dunia maya internet, maka ada dua dimensi yang perlu dibahas yakni, pengguna dan komunitas*online*(Kozinets, 2010). Pengguna/*users* merupakan unsur pokok karena tanpa pengguna tidak mungkin ada keterlibatan yang melahirkan kehidupan sosial. Pengguna yang dimaksud dapat pengguna internet atau pengguna pada sebuah aplikasi *Mailing-list*, blog, jejaring sosial maya internet, *chat room*,internet forum, dan berbagai bentuk aplikasi interaktif pada ranah maya internet (Safko, 2012). Pemaknaan *users* merujuk kepada konteks pembicaraan yang melekat pada penggunaan istilah tersebut, tetapi buku ini

[5] Bagian ini sebagian besar mengadopsi pemikiran dari Robert V Kozinets. Ia melakukan pembagian terhadap tipe pengguna dunia maya internet dan komunitas*online*. Pemikirannya khas ini dapat dilihat dalam bukunya Netnography terbitan tahun 2010 oleh Sage Publications



menggunakan diksi pengguna sebagai orang yang memanfaatkan beragam atau aplikasi interaktif yang disediakan di ranah maya internet.

Penggunaan komunitas *online* merujuk kepada ruang-ruang sosial yang tercipta dari interaksi para pengguna melalui jaringan internet global. Ruang-ruang sosial ini dapat terbentuk dalam *Mailing-list*, blog, jejaring sosial maya internet, *chat room*,internet forum, dan berbagai bentuk aplikasi interaktif di dunia maya internet dengan beragam topik yang ada di dalamnya. Ruang-ruang sosial ini tumbuh dan berkembang dan mati bersama keterlibatan para pengguna (Kozinets, Hemetsberger, & Schau, 2008). Jika jumlah pengguna yang terlibat dalam sebuah komunitas *online* besar dan tingkat keterlibatannya tinggi, maka komunitas *online* akan hidup dan berkembang dinamis. Sebaliknya, jika sebuah komunitas *online* perlahan-lahan-lahan ditinggalkan penggunannya, maka komunitas *online* ini cenderung mati (Fuchs, 2007). Ketika tidak ada pengguna menggunakannya, ruang sosial ini tidak lebih dari sebuah laman internet yang hampa.

Secara umum karakteristik pengguna dan keterlibatan pengguna internet dapat dikelompokan dalam tipe. Kozinets (Kozinets, 1999, 2010) memaparkan ada empat tipe pengguna internet berdasarkan tingkat partisipasinya dalam ruang sosial di dunia maya antara lain, *newbie, mingler, devote, insider.Newbie* kerap diidentikan dengan pendatang baru dalam sebuah komunitas atau kehidupan pada ranah maya internet. Mereka cenderung memiliki ikatan sosial yang lemah terhadap komunitas yang diikutinya. Usaha untuk mempertahankan hubungan dengan komunitasnya cenderung rendah. Hal ini dimungkinkan karena kemampuan dan keterampilannya berkomunitas dengan komunitas yang diikutinya masih rendah. Ia masih membutuhkan penyesuaian untuk mendapat penerimaan dari komunitas yang diikutinya.

Tidak mudah menjelaskan *Mingler*. Kozinets mengambarkan *Minglers*dengan kata *fraternize*. Diksi yang berasal dari kata *frāternus* dalam bahasa latin ini bermakna mampu bergaul dengan orang lain dengan cara persaudaraan atau menyenangkan.*Mingler* merupakan kelompok pengguna yang bersahabat dengan berbagai pihak dalam komunitas blog, wikis, *Mailing-list*, jejaring sosial maya internet, chat room, internet forum, dan berbagai bentuk komunitas di dunia maya internet (Kozinets, 1999, 2010).

*Devotes* merupakan kelompok pengguna internet atau anggota komunitas di dunia maya yang memiliki hubungan relatif dangkal dalam para anggota komunitas yang diikutinya, namun tetap fokus serta antusias terhadap kepentingan kelompok atau dirinya (Kozinets, 1999, 2010). Kategori ini dapat dicontohkan kepada anggota internet forum tetapi ia tidak memiliki ikatan sosial dengan kelompok-kelompok yang ada di Kaskus. Ia cenderung sebagai seorang *useryang* mandiri, tetapi tetap aktif dalam berbagai aktivitas dalam internet forum yang diikutinya.

*Insider* merupakan orang dalam adalah mereka yang memiliki ikatan sosial yang kuat dengan komunitasyang diikutinya di dunia maya (Kozinets, 1999, 2010). Ia mengidentifikasi bagian dari komunitas yang diikutinya secara utuh. Seorang *insider* juga memiliki pemahaman menyeluruh terhadap komunitasnya. Kegiatan yang dilakukan di dalam komunitas bukan hanya kepentingan pribadinya melainkan juga untuk menjaga, membangun, dan mengembangkan komunitasnya.

Kozinets kemudian mengabungkan identifikasi empat tipe pengguna internet berdasarkan tingkat partisipasi dengan tingkat hubungan. Keempat identifikasi tersebut antara lain, *lurker*, *maker*, *interactor*,dan *networker*. Kozinets menyebut pengguna dengan tingkat partisipasi dan hubungan terendah dengan sebutkan *Lucker* (Kozinets, 1999, 2010). Istilah ini merujuk kepada pengguna internet yang secara aktif melakukan observasi dan belajar mengenai sebuah situs atau kehidupan sosial pada sebuah ruang sosial pada komunitas blog, wikis, *Mailing-list*, jejaring sosial maya internet, chat room, internet forum, dan berbagai bentuk komunitas di dunia maya internet. Ia dapat diilustrasikan seperti seorang pengguna internet yang membaca *posting-posting* yang ada sebuah internet forum, tetapi tidak memiliki akun pada situs tersebut. Pada sisi lain, ia berpotensi menjadi seorang newbie untuk mulai membangun hubungan sosial serta berpatisipasi dalam forum yang diamatinya.

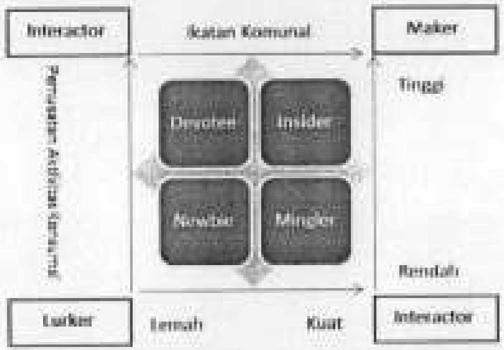
*Maker* merupakan kelompok atau perorangan dalam dunia maya yang memiliki ketertarikan untuk membangun komunitas*online* dalam bentuk *Mailing-list*, blog, internet forum, wikis, atau *chat- room*. Latar belakang kelompok atau perorang ini beragam (Kozinets, 1999, 2010). *Maker*dapat berasal dari kelompok atau perorangan yang telah eksis kehidupan sosial kemudian mencoba membangun interaksi atau kelompok di ranah maya internet. *Maker* dapat juga berasal dari kelompok atau perorangan yang telah



eksis di dunia maya. Mereka berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain kemudian bersepakatan untuk mengembangkan sebuah komunitas *online*. Masih

*Interactor* merupakan para pengguna yang aktif memanfaatkan ruang-ruang sosial di dunia maya internet untuk berinteraksi. *Interactor* dapat seorang user dari sebuah internet forum, *Mailing-list*, *chat room*, jejaring sosial maya internet, atau wikis. Ia memanfaatkan untuk berinteraksi dengan *user-user* lain di dalam ruang-ruang sosial tersebut (Kozinets, 1999, 2010). Misal, seorang pengguna Facebook yang tergabung dengan sebuah grup bertopik politik. Pengguna tersebut mengunggah berbagai informasi baik berupa teks, gambar, foto, video, atau tautan situs pada grup tersebut. Ia tersebut juga kerap memberikan respon terhadap posting yang diunggah oleh pengguna lain.

*Networker* merupakan para pengguna atau anggota komunitas*online* yang memiliki ikatan dan hubungan dengan pengguna atau anggota dari komunitas onlne. Kozinet (Kozinets, 2010) menjelaskan relasi ini mungkin berasal dari komunitas lain yang sama sekali tidak terkait dalam hal konten, tetapi yang terhubung oleh anggota tertentu 'lemah' atau ikatan sosial yang kuat. Ia menjelaskan bahwa hubungan ini dapat datang dari masyarakat terkait yang berusaha untuk menghubungkan dan bertukar pikiran dengan, atau bahkan mencuri ide, gagasan, atau anggota dari komunitas yang lain.




Gambar 1. Pembagian posisi dan peran pengguna/users dalam interaksinya dalam komunitas dunia maya internet
Diadopsi secara utuh dari (Kozinets, 2010)

Kozinets tidak hanya melakukan pengolongan pada para pengguna internet atau anggota sebuah komunitas*online*, melainkan ia juga melakukan mengklasifikasi komunitas *online* berdasarkan keanggotaan dan partisipasinya. Ia membagi komunitas *online* menjadi empat bentuk yakni, *cruising communities, bonding commmunities, geek communies, dan building communities(Kozinets, 1999, 2010)*.Kozinets mengenalkan istilah cruising communities dengan merujuk kepada situasi komunitas *online* yang para anggotanya memiliki ikatan hubungan sosial dan perhatian rendah pada topik-topik yang ada dalam sebuah komunitas *online*. Kozinets mencontohkan interaksi manusia melalui chat room atau percakapan yang tersedia di permainan-permainan *online* dapat menjadi contoh *cruising community*.Ia menekankan bahwa para anggota pada *crusing community* lebih cenderung berusaha memenuhi kebutuhan relasi dan rekreasi yang menarik dari aktivitas atau percakapan yang terjadi dalam suatu komunitas *online*.

Pada tingkatan selanjutnya, ada komunitas yang disebut oleh Kozinets sebagai *Bonding Community*. Konsep ini merujuk kepada komunitas *online* yang memiliki ikatan yang kuat, mendalam, serta lama, tetapi tidak fokus pada berfokus pada perilaku atau pembicaraan tertentu (Kozinets, 2010). Mereka dapat bersahut satu sama lain tergantungan posting yang diunggah oleh pengguna atau anggota lain. Hal yang utama bagi para anggota bonding community yakni membangun hubungan.

*Geeking community* adalah komunitas*online* yang merujuk kepada kumpulan orang yang memiliki minat, antuiasme, dan hasrat yang tinggi terhadap suatu hal (Kozinets, 1999, 2010). Obsesi yang dimiliki para anggota komunitas kategori ini kerap dianggap berlebihan dan tidak wajar bagi masyarakat umum. Padahal hal tersebut merupakan hal yang biasa sebagai wujud ekspresi hobi atau minat. Contoh dari *geeking community* antara lain, komunitas *cosplay,Animatronik,* pengemar *Star Trek,*Kelompok-kelompok Otaku, dan kelompok hacker.

Building community yakni perkumpulan atau komunitas*online* yangmenawarkan ikatan emosional yang kual, minat yang tinggi, antusiasme yang besar, semangat berbagi, aktivitas bersama, serta menempatkan ide serta informasi sebagai konten utama yang dipertukarkan. Kozinets (2010) mencontohkan *open source software community* dengan segala varian yang dimiliki masing-masing komunitas *online* merupakan contoh dari *building*



*community*.Komunitas *online* ini memiliki beragam tipe anggota dan beragam tujuan. Pada *open source software* community, ada *mingler* yang lebih berorientasi kepada ikatan-ikatan sosial. *Mingler* dalam *open source community* dapat seorang user computer biasa atau programer komputer dengan kemampuan terbatas. *Insider* di dalam komunitas *online* ini juga ada. Mereka memiliki kepentingan untuk menjaga, membangun, dan mengembangkan komunitasnya. Jika dikaitkan dengan orientasi dalam *open source software*, maka insider berperan untuk mendorong transformasi sosial baik perubahan paradigma maupun cara masyarakat menggunakan perangkat lunak komputer. Mereka tergolong bukan hanya memiliki pemahaman ideologis tentang *open source software* serta melainkan juga kemahiran dalam bidang komputer.

Transformasi sosial ini diramaikan oleh para newbie yang memiliki minat untuk belajar sesuatu hal yang baru. Ada *newbie* yang berhenti karena kerumitan di konten atau kehidupan di dalam komunitas. Ada juga *newbie* yang bertahan dan berkembang menjadi mingler berkat antusiasme yang dimilikinya. Keadaan yang didukung oleh para *devoter*.Mereka merupakan orang yang mencurahkan perhatian untuk mengembangkan komunitas dan mendorong transformasi sosial yang diiniasi oleh para *insider*. Para devoter berkontribusi memberikan sumbangan finansial, bantuan politik, dan berbagai usaha yang mampu mendukung pengembangan *open source software* pada komunitas yang diminatinya.

## E. Ragam Komunitas *Online*

Ekosistem merupakan kata yang berasal dari ilmu biologi. Kata ini merujuk kepada penjelasan sebuah sistem ekologi yang memungkinkan para makhluk hidup dan lingkungannya berhubungan timbal balik. Ekosistem merupakan sebuah satu tatanan yang untuk yang memberikan kesempatan segenap unsurnya saling mempengaruhi. Konsep ini merupakan gabungan dari dari unsur abiotik dan biotik. Kedua unsur tersebut saling mempengaruhi keberadaannya. Hal serupa dapat diterapkan pada kehidupan sosial manusia. Pemahaman ini dibangun karena manusia sebagai subjek kehidupan tidak dapat dilepaskan dari struktur dan norma yang berlaku.

Penggunaan konsep ekologi juga digunakan dalam ranah komunikasi(Altheide, 1995). Segala aspek kehidupan sosial manusia tidak dapat dilepaskan dari kegiatan berkomunikasi, sehingga kajian ini dapat diwarnai dengan perspektif komunikasi. Kajian ekologi komunikasi memberikan perhatian kepada kajian relasi antara teknologi, wacana, interaksi sosial, dan media pada ranah kehidupan nyata sosial, media, dan digital(Griffin & McClish, 2011; Marshall McLuhan, 1994; M McLuhan, 2005).Hearn and Foth (2007)secara eksplisit menyatakan bahwa kajian ekologi komunikasi berkaitan dengan konteks-konteks berkomunikasi. Teknologi, wacana, dan relasi-relasi sosial akan mempengaruhi konteks-konteks berkomunikasi(West & Turner, 2010).

Kozinets (2010) berusaha mengembangkan pengelompokan komunitasi *online*. Hal ini bertujuan untuk melihat keragaman kultural yang terjadi di ranah maya internet. Ada asumsi yang memandang bahwa tata perilaku hingga kultur sebuah masyarakat ditentukan oleh ruang hidupnya. Jika hal ini diterapkan pada ranah maya internet maka bentuk aplikasi yang akan menentukan cara pengguna komunitas sampai dengan pembentukan kultural yang dimiliki oleh sebuah keompok pengguna internet. Perilaku pengguna Facebook tentu akan berbeda dengan pengguna Twitter. Keduanya memang dapat dikategorikan sebagai jejaring sosial maya internet, tetapi masing-masing memiliki perbedaan cara berinteraksi(McKinney, Kelly, & Duran, 2012)[6]. Misal dalam bentuk interaksi, Facebok lebih leluasa digunakan untuk berkomunikasi (DeAndrea, Shaw, & Levine, 2010). Facebook tidak membatasi unggahan teks, gambar, dan video seorang pengguna. Hal ini tentu tidak seperti twitter yang hanya membatasi pengguna untuk membuat sebuah unggahan teks maksimal 140 karakter. Tidak heran seorang pengguna twitter harus kreatif mengolah pesan karena jumlah karakter yang dibatasi. Kendala ini kemudian berusaha disiasati dengan melakukan *kultwit*.

---

[6] McKinney dkk. (2012) melakukan riset terhadap pada 233 mahasiswa tingkat sarjana mengenai penggunaan Twitter dan Facebook. Mereka ingin mengetahui kecenderungan tujuan penggunaan jejaring-jejaring sosial maya internet tersebut pada kalangan mahasiswa. Mereka menemukan bahwa jejaring sosial maya internet cenderung digunakan untuk tindakan narsisme. Para repsonden menjadikan dirinya masing-masing sebagai pusat pembicaraan. Mereka juga menemukan cara berbeda dari responden dalam mengekspresikan tindakan narsisnya. Pengguna Twitter cenderung membuat *tweet* yang berisikan tentang kehidupan dan diri responden. Berbeda dengan Facebook berkaitan dengan jumlah perteman yang dimiliki.

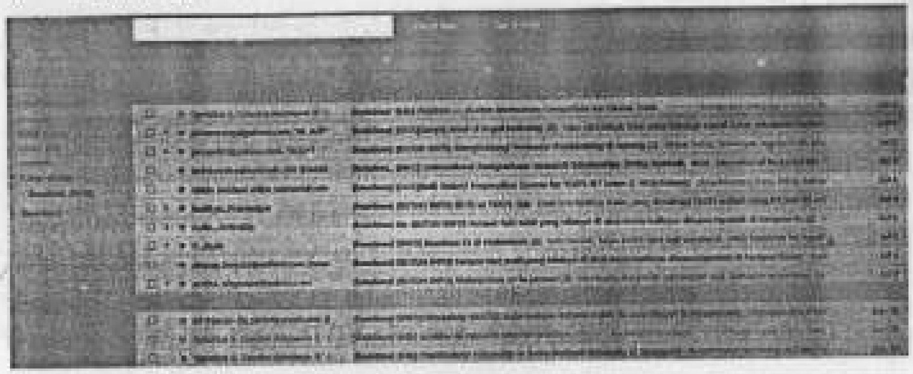


Hal lain yang tampak berbeda dari perilaku pengguna kedua jejaring sosial maya internet ini yakni pada masalah keterbukaan penyampaian informasi. Seorang pengguna twitter dapat langsung komunikasi dengan orang yang dikehendaki (Murthy, 2012). Upaya tersebut cukup dilakukan dengan menyebutkan nama akun/*mention* pengguna lain yang diajak berkomunikasi. Berbeda dengan Facebook yang cenderung memungkinkan antar pengguna untuk dapat berkomunikasi diadik jika para pengguna telah berteman. Tidak heran bahwa ada penelitian yang menunjukan bahwa pengguna Twitter lebih ekspresif dan terbuka dibandingkan pengguna Facebook (Frederick, Lim, Clavio, Pedersen, & Burch, 2014; Marwick & Boyd, 2011). Pada hal lain Facebook dianggap lebih memberikan derajat kesetaraan antar pengguna lebih tinggi dibanding dengan Twitter. Asumsi ini dibangun karena ada mekansme *follow* dan *following* di Twitter. Pengguna Twitter yang memiliki lebih banyak follower dianggap lebih berpengaruh dibanding mereka yang mengikuti akun lain lebih banyak. Implikasi yang lebih kompleks dapat dicermati dari perbedaan perilaku pengguna kedua jejaring sosial tersebut.

Sebelum Kozinets, klasifikasi pertama tentang kehidupan sosial di dunia maya di lakukan oleh Howard Rheingold melalui bukunnya *The Virtual Community*.. Ia membagi kehidupan sosial pada ranah ini berdasarkan bentuk. Pilihan ini sudah tidak relevan untuk kondisi saat ini. Beberapa bentuk terebut telah tidak ada atau justru malah bertransformasi dalam bentuk lain. Misal Bulletin Board System kini telah tidak digunakan, tetapi bertransformasi dalam beberapa bentuk seperti internet forum, chat room, dan jejaring sosial maya internet.

Berdasakan pertimbangan tersebut Kozinets (2009) kemudian mengagas kategori berdasarkan bentuk interaksi di dunia maya internet yang kini ada. Ia membagi kategori komunitas berdasarkan aplikasi yang digunakan. Menurutnya ada enam bentuk aplikasi yang menjadi medium interaksi yang memungkinkan manusia membangun komunitas di dunia maya internet yakni *Mailing-list*, blog, internet forum, wikis, permainan *online*, dan *social networking service*.Sarana ini kemudian berkembang menjadi ranah bernaung para penggunannya mengembangkan komunitas dan kultur.

1. *Mailing-list*



Gambar 2. Contoh daftar email dari mailing list yang oleh penulis.
Sumber: dokumentasi pribadi 9 Juli 2015

*Mailing-list*merupakan bentuk forum diskusi *online* yang menggunakan layanan email berlangganan(Beaulieu & Hoybe, 2011; Safko, 2012; Severin & Tankard Jr, 2005). Setiap anggota daeepat bertukar pendapat serta informasi dengan mengirimkan email kepada pengguna lain yang berlangganan layanan tersebut . Topik yang dibahas beragam sesuai dengan kesepakatan para anggota *Mailing-list(Beaulieu & Hoybe, 2011).Yahoogroups.com dan googlegroups.com* merupakan dua situs populer yang menyedia layanan *Mailing-list*.

*Mailing-list* merupakan salah satu aplikasi pertama yang memungkinkan para penggunannya membangun komunitas pada ranah maya internet(Beaulieu & Hoybe, 2011; Kozinets, 2010; Lasker, Sogolow, & Sharim, 2005). Hal ini disebabkan email yang menjadi basis pengembangan *Mailing-list* merupakan yang memungkinkan penggunannya berkorespondensi dengan pengguna lain(Beaulieu & Hoybe, 2011; Laskerdkk., 2005; Safko, 2012; Severin & Tankard Jr, 2005). Email juga merupakan alamat dan identitas seseorang di ranah maya internet. Seperti alamat rumah di kehidupan dunia sosial nyata, email merupakan alamat pengguna internet di ranah maya internet. Kemampuan aplikasi ini untuk berkorespondesi dengan pengguna dalam jumlah besar memungkinkannya menjadi sarana diskusi(Kozinets, 2010; Safko, 2012). Seorang pengguna tidak hanya mengirimkan surat elektronik ke satu pengguna lain, melainkan ke seluruh anggota sebuah *Mailing-list*. Tanggapan dari dari pengguna lain dapat menjadi sebuah diskusi yang berkelanjutan.



Melalui interaksi yang tercipta, para pengguna atau anggota *Mailing-list* berusaha mengorganisir diri(Kozinets, 1999; Kulavuz-Onal & Vásquez, 2013). Mereka kemudian berkembang menjadi sebuah komunitas dengan sturktur tertentu(Kulavuz-Onal & Vásquez, 2013). Tentu ini tergantung kesepakatan dari pihak-pihak yang berkorespondensi.

Proses pembentukan *Mailing-list* beragam. Ada *Mailing-list* yang tercipta dari interaksi di dunia sosial nyata kemudian berkembang menjadi diskusi pada ranah maya internet. Ada juga *Mailing-list* yang murni berkembang dari percakapan beberapa orang yang kemudian mengembangkannya menjadi sebuah *Mailing-list*. *Mailing-list* juga dapat tercipta dari proses inisiasi pribadi. Seseorang yang memiliki tujuan tertentu kemudian mendaftarkan beberapa email dari orang-orang yang dikenalnya ke dalam sebuah *Mailing-list* yang dibuatnya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai contoh kelahiran *Mailing-list*.

Kronik sejarah *Mailing-list* di Indonesia dimulai ketika beberapa orang mahasiswa Indonesia yang ada di Berkeley, Amerika Serikat mengembangkan *Mailing-list* dengan alamat indonesian@janus.berkeley.edu(Hill & Sen, 2005; Purbo, 2010). Kehadiran ini *Mailing-list* ini sekitar tahun 1987/1988 bertujuan merajuk semangat nasionalisme diantara para pelajar Indonesia di luar negeri.*Mailing-list* ini kemudian berkembang menjadi beberapa *Mailing-list* baru. Kelompok pelajar muslim mengembangkan *Mailing-list* dengan topik keislaman seperti is-lam@isnet.org, dialog@isnet.org, hikmah@isnet.org(Purbo, 2010).Teman-teman sejawat yang berasal dari kristen juga mengembangkan *Mailing-list* tersendiri seperti paroki@paroki.org, paroki_asia@wave.ec.t.kanazawa-u.ac.jp, dan iccn@dbs.informatik.uni-muenchen.de. Ada juga kelompok pelajar yang mengembangkan *Mailing-list* untuk tujuan mulia pada era tersebut. Misal pau-mikro@ee.umanitoba.ca dan ids@listserv.syr.edu yang dikembangkan untuk sarana berbagi pengetahuan tentang *hacking* dan kajian pembangunan jaringan di Indonesia.

*Mailing-list* berlanjut menjelang reformasi Indonesia tahun 1998 dapat menunjukan bahwa *Mailing-list* telah menjadi sarana pembentukan komunitas(Hill & Sen, 2005). Para pejuang demokrasi memanfaatkan *Mailing-list* untuk berkomunikasi satu sama lain. *Mailing-list* dipandang sebagai media alternatif yang dapat digunakan untuk menghindari perhatian rezim Orde Baru. Hal ini disebabkan karena rezim tersebut melakukan kontrol terhadap berbagai media(Anggoro, 2012). Penguasa berusaha untuk membungkam media yang

berusaha menyeruakan demokrasi.Mulai 1995, internet menjadi perhatian aktifis dan pegiat Internet di Indonesia(Hill & Sen, 2005). Kehadiran Mailing List Apakabar menarik antusias banyak kalangan. Lewat Milis yang dikelola oleh John McDougall dari Amerika, forum ini menyebarkan pandangan radikal Kasus Milis Apakabar merupakan bukti nyata, upaya menembus sekat – sekat ototarian di kala itu(Hill & Sen, 2005; Purbo, 2010). Sejak 1995, Internet memainkan peran penting dalam penyebaran informasi di kalangan aktivis dan pengakses internet. Contoh lain ketika sebagian besar media mainstream tidak memberitakannya kejadian penyerangan Kantor PDI di Jalan Diponegoro ini secara utuh pada 27 Juli 1996. Mereka sebagian besar tidak berani berterus terang tentang keadaan karena adanya tekanan dari rezim melalui militer. Milis Apakabar menjadi media alternative untuk menyampaikan kebenaran dan fakta yang terjadi pada peristiwa tersebut. Menurut Hill dan Shen (Hill & Sen) menyatakan bahwa milis ini merupakan media tercepat dalam menyampaikan fakta tentang kejadian itu. Bahkan keduanya mencatat bahwa *Mailing-list* telah digunakan sebagai aktivis demokrasi dalam upaya pendudukan gedung parlemen Indonesia ketika masa reformasi oleh para mahasiswa.

Onno W Purbo mencatat pada tahun 2006 telah ada beragam komunitas dunia maya internet yang terbentuk melalui *Mailing-list* dengan topik mengenai teknik jaringan komputer, computer programming, kebijakan teknologi komunikasi, dan internet and computer hacking. Melalui penelusurannya ke YahooGroups, ia menemukan *Mailing-list* genetika, mastel-anggota, dan telematika yang membahas tentang politik dan kebijakan telekomunikasi di Indonesia.

| | |
|---|---|
| S'to | http://jasakom.com/sto/ |
| Xnuxer | http://xnuxer.or.id/ |
| Jim Geovedi | http://jim.geovedi.com/ |
| Irvan | http://irvan.or.id/ |
| Y3dips | http://y3dips.echo.or.id/ |

**Gambar 3. Beberapa contoh pemimpin hacker di Indonesia**[7]

Kini tentu situasi telah berkembang. *Mailing-list* di Indonesia tidak hanya membahas isu politik. Telah ada sebaran topik mailing yang beragam. Topik tersebut mulai dari masalah pribadi hingga publik ada dalam *Mailing-list*. Kisah

[7] Data diambil dari catatan Onno W Purbo yang dipublikasi pada April 2006 melalui http://opensource.telkomspeedy.com/wiki/index.php/Komunitas_Underground_Indonesia_2006 diakses pada 29 Agustus 2015 pukul 07.30 WIB



lain dapat ditilik pada *Honda Tiger Mailing-list*(HTML). *Mailing-list* ini merupakan komunitas penggemar atau pengguna Sepeda Motor Honda Tiger yang saling berkomunikasi melalui *Mailing-list.Mailing-list* ini lahir pada 18 Oktober 2000. HTML memiliki alamat mailing list di honda-tiger@yahoogroups.com. Berawal pada ketertarikan pada jenis sepeda motor yang yang sama, *Mailing-list* ini berkembang menjadi komunitas di kehidupan nyata sosial. Interaksi yang terjadi melalui maling-list juga melahirkan nilai dan kultur yang khas. Egaliter, inklusif, dan universal merupakan nilai yang dibangun oleh komunitas ini.

Ada juga *Mailing-list*Komunitas Teknik Industri Indonesia (KTII). Grup ini merupakan wahana atau ruang yang sengaja diciptakan sebagai sarana komunikasi, interaksi, dan upaya mengembangkan profesi teknik industri di Indonesia. Kelompok ini dapat dijumpai di https://groups.google.com/forum/?hl=id#!forum/komunitas . *Mailing-list* ini dikelola oleh Badan Kejuruan Teknik Industri – Persatuan Insinyur Indonesia.

*Mailing-list* lain yakni JUG Indonesia. Berawal dari *Mailing-list* yang berisi dari tentang lowongan pekerjaan *programer*JAVA, JUG Indonesia berkembang menjadi komunitas orang-orang yang memiliki minat yang sama terhadap bahasa pemorgaman JAVA. Bukan sekedar sarana berbagi lowongan pekerjaan melainkan menjadi medium mencari peluang bisnis, belajar JAVA, dan informasi lain berkaitan dengan bahasa pemorgaman ini. Komunitas ini juga mengembangkan diri dengan mengadakan kegiatan di dunia nyata sosial. JaMU merupakan salah satu contoh kegiatan yang dilakukan komunitas ini untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang JAVA. Kegiatan ini biasa dilakukan berkala. Ada kegiatan lain yang melibatkan perusahaan pengembang bahasa pemorgaman ini seperti *Oracle Gelatika* dan *Eclipse DemoCam*. *Mailing-list* ini dapat diikuti melalui tautan JUG-Indonesia@yahoogroups.com .

Masih banyak *Mailing-list* lain yang memiliki cerita berbeda. Beberapa *Mailing-list* ini hanya merupakan contoh bahwa interaksi di dunia maya internet melalui teknologi ini memungkinkan tumbuh komunitas. Orang-orang yang ada di komunitas tersebut berinteraksi serta mempertukarkan gagasan yang melahirkan nilai yang dianut bersama. Interaksi yang tidak berhenti di ranah maya internet tetapi melahirkan kegiatan di ranah sosial nyata.

2. Blog

Gambar 4. Salah satu komunitas blogger yang mengembangkan blog. Diperoleh dari dari emak2blogger.com/ 4 Juni 2015

*Blog* merupakan istilah popular dari web blog. Istilah ini lebih popular karena penyebutannya relatif lebih mudah. Blog sendiri merujuk kepada aplikasi web yang memungkinkan individu atau kelompok masyarakat membangun halaman situsnya sendiri(Safko, 2012). *Blogger* merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk orang yang mengelola atau memiliki *blog*, sedangkan aktivitasnya dalam istilah populer di Indonesia dikenal dengan *Ngeblog* (Anggoro, 2012). Layanan internet ini lazim digunakan sebagai sarana publikasi dengan berbaga tujuan. Hal tersebut tergantung keinginan dan tujuan pengola blog.

*Blog* memiliki berbagai varian. Variasi ini didasarkan oleh penulisan, konten, dan sajian blog. Klasifikasi blog berdasarkan penulisan merujuk kepada pihak-pihak yang mengisi konten sebuah blog. Ada blog yang dikelola personal, tetapi juga ada blog yang dikelola secara kolaboratif oleh beberapa orang. Pembagian blog berdasarkan konten merujuk kepada tema yang diangkat oleh sebuah blog. Klasifikasi tema yang lazim ada dalam sebuah blog yakni politik, sosial, budaya, ekonomi, agama, hukum, dan personal. Memang klasifkasi tema ini tidak bersifat baku, tetapi pembaca blog dapat melihat kecenderungan tema yang ingin diangkat berdasarkan kumpulan *posting* yang ada. Klasifikasi sajian blog merujuk kepada bentuk posting yang disampaikan oleh pengelola blog. Ada blog yang hanya menyajikan posting dalam bentuk teks, tetapi juga ada



blog yang menyajikan perpaduan teks, gambar, audio , dan video. Blog yang hanya menampilkan video dikenal denan istilah Vblog atau Vlog (Snelson, 2015), sedangkan yang hanya menyuguhkan konten audio dikenal sebagai audioblog (Cebeci & Tekdal, 2006).

Pengategorian ini bersifat relatif tergantung kepada penafsiran terhadap kehidupan sosial blog(Garden, 2012). Krishnamurthy (2002) membagi klasifikasi *blog* menjadi empat tujuan dasar penggunaan dengan dua dimensi. Ia membedakan berdasarkan topik personal *versus*topik aktual dan pengelolaan invididu versus pengelolaan komunitas. J. B. Williams and Jacobs (2004) mengklasifikasikan secara umum berdasarkan berdasarkan pengelola dan konten *blog*.William dan Jacobs mengelompokan pengelola blog berdasarkan, *group blogs, family blogs, community blogs, and corporate blogs*, sedangkan klasifikasi berdasarkan konten tidak mereka jelaskan secara spesifik. Mereka menjelaskan bahwa blog dapat diklasifikasikan berdasarkan konten yang ada dimiliki sebuah *blog*.

Pada permulaan perkembangan blog hanya merupakan media publikasi satu arah (Garden, 2012). Hal ini bermakna bahwa blog hanya menjadi medium penyampai pengelola *blog* kepada para pengguna internet atau pembacanya. Interaktivitas antara pengelola dan pembaca blog perlahan muncul seiring dengan perkembangan teknologi yang memungkinkan para pengunjungnya untuk meninggalkan komentar. Garden mengatakan bahwa kolom komentar ini memungkinkan pengelola dan pembaca membangun komunikasi. Tidak jarang proses komunikasi tersebut berlanjut dengan pertemuan di dunia nyata.

Persamaan ide dan gagasan antar *blogger*atau pengunjung blog kerap juga menjadi daya tarik satu sama lain untuk membangun interaksi. Proses ini dimulai dari saling mengunjungi satu sama lain. Kesamaan visi berpeluang kemudian membuat mereka berkomunikasi melalui email, telepon seluler, atau *chatting* yang memungkinkan mereka saling terhubung (Wang, Jiang, & Ma, 2010)[8]. Ada juga yang direkatkan melalui geografis (Triastuti, 2014)[9]. Mereka

[8] Pada penelitian yang dilakukan oleh Wang, Jiang dan Ma dengan menggunakan metode analisis jaringan menemukan bahwa blog digunakan para peneliti atau ilmuwan bahasa Cina di Tiongkok untuk berbagi informasi dan menyebarkan informasi ilmiah.

[9] Endah Triastuti lewat publikasinya yang berjudul *Indonesian women's blog formats from Tanah Betawi to Serambi Mekah: Women blogger's choices of technical features*,telah melakukan penelitian etnografi kepada *blogger*perempuan pada komunitas-komunitas blogger di Indonesia. Ia memetakan subyek penelitiannya berdasarkan wilayah atau tempat

yang terletak di daerah yang sama dan saling mengenal sebagai blogger juga kerap membangun komunitas. Upaya untuk mengembangkan informasi tentang wilayahnya dilakukan melalui blog yang dikelola bersama.

Tentu hal ini tidak dapat dijeneralisir. Tidak semua blog dapat berkembang menjadi semua komunitas melalui interaktivitas antar blogger atau pengunjungnya. Ada yang mengelola blog sekedar untuk berbagi informasi, tanpa memperhatikan interaktivitas. Ada juga pengunjung blog yang hanya menjadi *silent reader*. Ada yang mengelola blog untuk berbagi informasi dan membangun jaringan pertemanan. Ada yang hanya menjalin jaringan pertemanan tetapi tidak selalu. Keragaman tipe pengguna telah dijelaskan pada subbab ***tipe-tipe pengguna dan komunitas online***.

Interaktivitas antara sesama *blogger*maupun dengan pembaca melahirkan kehidupan kultural. Bahkan ada beberapa bloger yang kemudian terkenal dan populer melalui aktivitas di blognya. Blog milik Raditya Dika merupakan contoh dari hal ini. Raditya Dika mampu masuk ke dunia hiburan Indonesia setelah mendapat kepopuleran melalui *blog*dan karya novelnya. Kemampuannnya mengolah konten dan menjaga interaktivitas dengan pengunjung *blog*nya menjadikan Raditya Dika populer. Pada saat yang bersamaan tumbuh komunitas penggemar Raditya Dika dan Blog. Telusur sederhana menggunakan Google dapat dengan mudah membuktikan hal ini. Melalui memasukan kata kunci raditya dan penggemar pada mesin pencarian internet ini maka muncul beragam artikel, unggahan, serta informasi yang terkait dengan kegemaran para *fans* terhadap Raditya Dika.

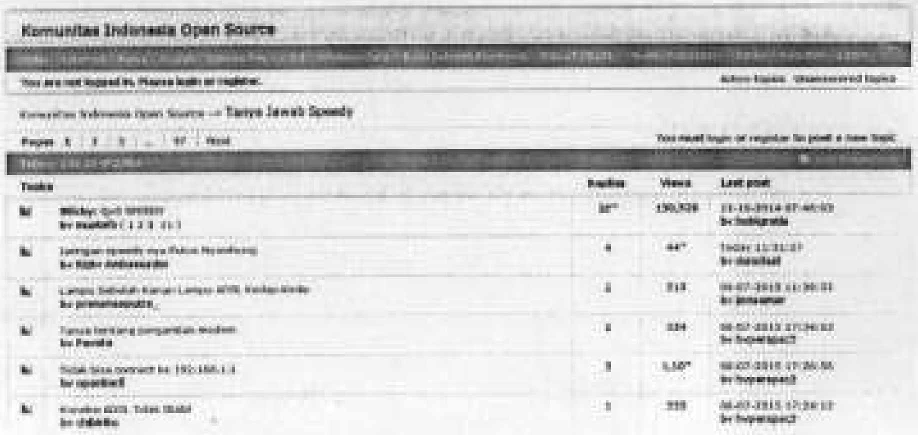
Cermatan lain tampak dari kumpulan ibu yang berusaha mengembangkan blog bersama emak2blogger.web.id. Blog ini dikelila oleh komunitas blogger yang menyebutnya Kumpulan Emak Blogger. Anggota komunitas ini terdiri dari blogger perempuan Indonesia dengan berbagai latar belakang. Blog yang digagas oleh Mira Sahid pada 18 Januari 2012 ini menghimpun para anggotanya untuk berbagi inspirasi, informasi, motivasi, serta berbagai karya baik melalui blogger pribadi, blog emak2blogger.web.id, atau Facebook Group KB. Interaksi para anggotanya menghasilkan konten di

tinggal komunitas yang diteliti. Endah Triastuti melakukan penelitian pada Batam Blogger Community, , Wong Kito , Anging Mammiri, Bali Blogger Community, Aceh Blogger Community, Loenpia Semarang.Komunitas Blogger Bengawan merupakan beberapa komunitas blogger yang berkembang dari kedekatan geografis.



dunia maya internet dan kegiatan di dunia nyata sosial. Hal ini menunjukan bahwa blog bukan sekedar merupakan hasil kelola individual tetapi juga berkelompok. Kehadirannya berkontribusi untuk mengembangkan komunitas yang memberdayakan ibu-ibu rumah tangga.

## 3. Forum Internet (Internet forum)




Gambar 5.Contoh tampilan forum internet. Sumber http://opensource.telkomspeedy.com/forum/index.php diakses pada 10 Jul 2015

Internet forum merupakan pengembangan dari bentuk diskusi para pengguna komputer yang terjadi melalui *Buletin Board System*(Morzy, 2013). Pada era awal pengembangan komputer, para pengguna menggunakan BBS untuk dapat berkomunikasi satu sama lain. BBS bersifat terbatas karena hanya dapat menghubungkan pengguna yang berada dalam satu atau beberapa jaringan komputer. Seluruh konten dalam BBS ditampilkan dalam bentuk teks komputer. Tidak ada konten gambar, foto, dan video yang dapat diakses langsung oleh pengguna. Para pengguna harus mengunduh dari server penyedia layanan untuk dapat mengakses konten-konten multimedia. Pengggunaannya juga relatif rumit karena pengguna perlu memiliki keterampilan menggunakan terminal komputer dan mengguasai beberapa perintah komputer.

Berbeda dengan internet forum yang lebih mudah dalam penggunaannya. Internet forum telah memiliki *graphical user interface*.Hal ini pengguna internet forum telah dapat melihat seluruh konten multimedia secara langsung. Internet forum juga lebih leluasa untuk diakses. Pengguna

tidak harus berada dalam sebuah jaringan internet untuk dapat mengakses *internet forum* ia mengaksesnya selama memiliki koneksi internet yang memadai. Pengguna juga tidak perlu menghafal beberapa perintah internet/komputer karena dapat langsung mengakses situs penyedia layanan *internet forum*.

Milis dapat dikatakan mirip dengan internet forum karena sama-sama merupakan situs perkumpulan suatu kelompok dengan ketertarikan yang sama(Safko, 2012). Perbedaan milis dengan internet forum terletak pada adanya notifikasi yang didapat anggota milis pada email mereka masing-masing(Severin & Tankard Jr, 2005). Anggota milis dapat memilih apakah ia ingin setiap tulisan terbaru di milis masuk ke dalam notifikasi email mereka atau tidak.*Mailing-list* hanya berisi daftar alamat e-mail dari orang-orang yang memiliki ketertarikan atau terikat pada sebuah subyek atau topik yang sama. Jika sebuah email yang telah terdaftar pada sebuah *Mailing-list* dengan topik tertentu ingin mengikuti *Mailing-list* dengan topik yang lain, maka pemilik email harus mendaftarkan ke pengelola *Mailing-list* yang diinginkan. Berbeda dengan internet forum yang memiliki seorang pemilik akun untuk mengikuti beberapa topik pembicaraan yang berbeda pada waktu yang bersamaan tanpa harus mendaftarkan diri untuk mengikuti topik tersebut. Hal mendasar lain yang membedakan internet forum dengan *Mailing-list* yakni, *Mailing-list* merupakan diskusi yang berbasis korespondensi surat elektronik tetapi internet forum merupakan diskusi yang berbasis BBS (Safko, 2012).

Perbedaan kultural juga dapat muncul dalam sebuah internet forum yang sama. Hal ini condong terjadi pada internet forum yang memiliki tema umum(Morzy, 2013). Kaskus merupakan contoh hal ini. Internet forum ini memang memiliki kultur yang secara umum disepakati oleh seluruh pengguna[10], tetapi ada kultur-kultur yang lebih spesifik ada pada setiap sub

[10] Misal sebuah internet forum seperti Kaskus yang memiliki beragamsubforum. Seorang pengguna dapat bergabung dalam beberapa subforumtergantung minat dan ketertarikan yang dimiliki. Sub forum dalamKaskus dapat dikelompokan menjadi beberapa kategori yakni, minat dankegemaran, regional, forum jual beli. Sub forumminat dan kegemaran meliputi berbagai sub forum yang membahaskegemaran dari para pengguna mulai *gadget*, otomotif, elektronik, debat, hingga spiritual. Keanekaragaman ini tidak dapat dijelaskan satu persatu dalam catatan kaki ini karena ada banyak sub forum minat dan kegemaran yang ada di kaskus. Sub forum regional sendiri merupakan sub forum yangberusaha mewadahi pengguna atau anggota kaskus yang memiliki kedekatangeografis.Setyaji and W (2011) menjelaskan bahwa Forum Jual Beli Kaskus (FJB Kaskus) adalah salah satu subforum



forum (Blevins & Holt, 2009). Sebuah sub forum juga kadang memiliki bahasa atau kode-kode khusus yang digunakan anggota sub forum tersebut. Misal ada sub forum yang hanya berkomunikasi melalui internet forum, tetapi juga ada yang mencoba membangun kehidupan sosial di dunia nyata. Hal ini kerap tampak dalam subforum yang bersifat kewilayahan. Kedekatan geografis memungkinkan memungkinkan para anggota dari subforum ini untuk bertemu melalui sebuah *kopi darat*, meski tidak menutup kemungkinan subforum-subforum lain melakukan hal serupa.

Sebuah topik pembicaraan dalam sebuah internet forum lazim dikenal dengan istilah *thread*(Safko, 2012). *Thread* sendiri berisi kumpulan unggahan/*post* dari para pengguna yang membicarakan sebuah tema yang sama. Tampilan sebuah thread bersifat kronologis sehingga para pembaca dapat mengetahui awal hingga akhir pembicaraan. Bahkan setiap perubahan unggahan tercatat dan dapat diketahui oleh para pembacannya. Jika seorang pengguna mengedit unggahannya, maka pengguna yang lain dapat melihat perubahannya. Setiap thread memiliki tingkat keterbacaan yang berbeda-beda. Ada thread yang dapat dibaca oleh semua pengguna termasuk *guest visitor*. Ada topik pembicaraan yang hanya dapat dibaca oleh para pengguna yang memiliki akun pada penyedia layanan *internet forum* Ada *thread* yang hanya dapat diakses oleh para penguna dengan jumlah unggahan di internet forum tertentu. Aksesbilitas ini bersifat relatif berdasarkan kesepakatan pengguna atau penyedia layanan *internet forum*.

Internet forum memiliki sifat *self-organize*(Fuchs, 2007). Hal ini bermakna bahwa forum-*online* diatur secara kolektif oleh para penyedia layanan dan pengguna layanan *internet forum* Mereka membuat, mengatur, dan mengembangkan aturannya sendiri. Tidak heran bahwa aturan dan mekanisme sebuah internet forum dapat berbeda dengan internet forum yang lain(Safko, 2012). Penyedia layanan internet forum cenderung menyampaikan ketentuan penggunaan dalam *term of policies*, sedangkan para pengguna mengembangkan aturan berdasarkan interaksi sosial antar pengguna (Safko, 2012).

kaskus yang memberikan kesempatan para penggunanya untuk melakukan aktivitas jual beli barang antar user Kaskus, tetapi tidak menutupi kemungkinan pembeli dari luar anggota Kaskus.

*User* merupakan istilah umum yang digunakan untuk merujuk pengguna atau pemilik akun pada sebuah internet forum (Safko, 2012). Istilah ini dapat bervariasi tergantung dengan kesepakatan para penggunanya. Misal para pengguna internet forum Kaskus yang menyebut diri mereka sebagai Kaskuser. Para pengguna Internet forum Indowebster dikenal sebagai*IDWS User*. Penyebutan ini tergantung kepada kesepakatan para *user*atau diinisiasi oleh pembuat *internet forum*.

Internet forum juga memiliki struktur sosial bagi para penggunanya. Tingkatan sosial ini ditentukan berdasarkan jumlah *posting*dan kesepakatan para anggota atau pengelola situs penyedia layanan internet forum (Safko, 2012). Hal ini cenderung berkaitan dengan masalah aksesbilitas konten oleh *user*atau berkaitan dengan reputasi sosial yang dimiliki dalam *internet forum*User yang memiliki jumlah posting yang tinggi cenderung dianggap memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi juga dalam aktivitas *internet forum* Hal ini dapat menjadi dasar untuk menentukan tingkat kepercayaan terhadap seorang user.Internet forum seperti Kaskus menyebut penjenjangan ini dengan istilah pangkat. Pemeringkatan yang dilakukan oleh situs penyedia layanan internet forum berdasarkan jumlah posting para penggunanya.

| | |
|---|---|
| 0 - 99 posting | Newbie |
| 100 - 499 posting | Kaskuser |
| 500 - 749 posting | Aktivis kaskus |
| 750 - 999 posting | Kaskus holic |
| 1.000 - 3.999 posting | Kaskus addict |
| 4.000 - 9.999 posting | Kaskus maniac |
| 10.000 - 24.999 posting | Kaskus geek |
| 25.000 - 49.999 posting | Kaskusfreak |
| Lebih dari 50.000 posting | Made in Kaskus |

Hirarki User dalam Internet forum Kaskus

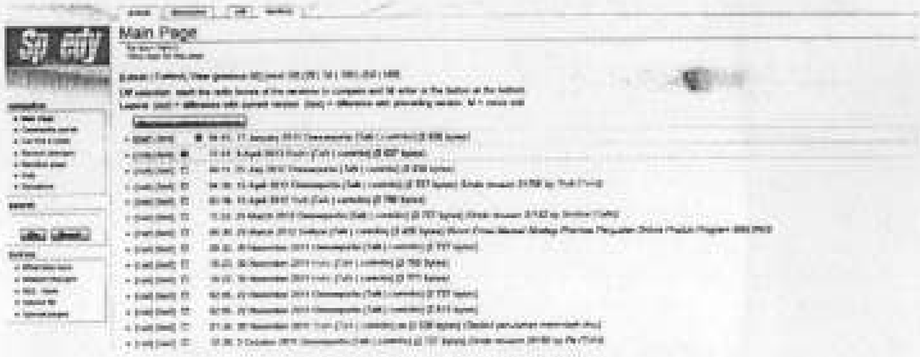
Internet forum biasa dikelola bersama antara pengguna/*user* dan penyedia layanan. Moderator atau lebih akrab disingkat dengan *mod* merupakan pengguna yang dipilih para pengguna atau pihak yang dipekerjakan oleh penyedia layanan internet forum untuk mengatur alur pembicaraan agar tetap sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam sebuah internet forum



(Safko, 2012). Ia memiliki kemampuan untuk menyunting, menghapus, memindahkan, memperingatkan anggota atas tindakan yang tidak relevan dengan ketentuan penyedia layanan Internet forum atau kesepakatan para pengguna. Seorang moderator harus bersikap netral dan tidak berpihak kepada pengguna atau kelompok pengguna tertentu. Ia hanya berpedoman kepada semua aturan dan mekanisme yang telah ditentukan penyedia layanan dan disepakati oleh pengguna.

Selain moderator yang mengelola percakapan di dalam forum ada juga administrator merupakan pihak yang memiliki otoritas tertinggi dalam sebuah internet forum (Safko, 2012). Selain memiliki kemampuan untuk melakukan penyuntingan, pengapusan, pemindahan atau perubahan terhadap topik yang ada melainkan juga memiliki kuasa teknis atas sebuah *internet forum* Ia dapat menutup forum, mengganti tampilan, merubah susunan forum, memodifikasi isi dan tata letak forum, menambahkan, menghapus, dan memblokir anggota. Kuasa yang lebih besar ini juga memungkinkannya untuk menutup keseluruhan *internet forum*

**4. Wikis**



Gambar 6. Contoh tampilan wikis
Diperoleh dari http://opensource.telkomspeedy.com

Ketika membaca atau mendengar istilah *wikis* mungkin diantara pembaca teringat tentang *Wikipedia*. Hal tersebut tidak salah karena *Wikipedia* merupakan salah satu hasil kerja *wikis*[11].Istilah ini sebenarnya lebih merujuk kepada cara kerja kolaboratif para pengguna internet untuk mengembangkan

[11] Safko (2012, h. 159) menjelaskan bahwa wiki berasal dari bahasa Hawaii yang berarti cepat, tetapi ada juga yang menyebutkan bahwa wiki merupakan akronim dari *What I Know Is*.

budaya *knowledge sharing*(Safko, 2012; Wagner, 2004).Hasil dari kerja kolaboratif tersebut dapat berupa program komputer, enslikopedia, informasi serta berbagai pengetahuan yang bertujuan mengembangkan ilmu pengetahuan. Wiki juga merujuk kepada aplikasi web yang digunakan oleh mereka yang ikut berkolaborasi (Raman, 2006; Safko, 2012).

Padahal masih banyak *wikis* yang ada di dunia maya internet. Wikihow merupakan salah satu wiki yang memberikan informasi dan panduan bagi orang banyak untuk melakukan sesuatu atau berbagai hal. WikiShia merupakan ensiklopedia tentang ajaran Syiah. LyricWiki adalah *wikis*yang menyediakan beragam informasi dan lirik yang ada di dunia. Conservapedia merupakan wikis yang dikembangkan untuk mengatasi bias terhadap informasi tentang Agama Kristen yang disajikan oleh *Wikipedia*. Bahkan ada yang berusaha mengembangkan *wikis* tentang isu lesbian, gay, biseksual, dan transgender. LGBT History Project merupakan wikis yang membangun lumbung informasi tentang hal tersebut.

Beragam wikis tersebut hanya beberapa dari beragam varian yang tercatat oleh *Wikipedia*. Masih ada beragam bentuk wikis yang ada di dunia maya internet yang tercantum di *Wikipedia*. http://opensource.telkomspeedy.com/wiki/ merupakan bentuk wiki yang dikembangkan oleh para pengiat *open source software* di Indonesia untuk berbagi pengetahuan tentang internet, komputer, dan perangkat lunak komputer di Indonesia. Pionir wiki ini adalah Onno W. Purbo. Ada juga http://tololpedia.wikia.com/ yang berisi tentang plesetan-plesetan informasi yang cenderung bernuansa humor. Situs lain yang dikembangkan menggunakan aplikasi wikis yakni, http://id.mac.wikia.com/wiki/Halaman_Utama. Situs wiki yang lebih dikenal dengan Wikimac ini memberikan beragam informasi tentang Macintosh, Apple dan teknologi terkini dalam Bahasa Indonesia. Keragaman ini menunjukan bahwa ada spektrum varian Wiki. Kerja kolaboratif ini bukan sekedar mengembangkan *knowledge sharing*, melainkan membangun sebuah kultur. Wiki adalah sebuah platform kerja sekaligus aplikasi berbasis web-browser memungkinkan para anggotanya untuk berkontribusi berdasarkan keahlian, kemampuan, serta pengetahuannya untuk mengembangkan lumbung informasi bersama.



Ada perilaku tidak baik yang kerap muncul dari para pengguna wiki. Masalah vandalisme yang kerap terjadi pada konten-konten wiki (Raman, 2006; Shachaf & Hara, 2010). Aksi berkaitan dengan upaya merusak konten yang ada dalam sebuah wiki. Upaya tersebut dapat berupa pengurangan, penambahan, penghapusan, atau penyesatan informasi yang ada [12]. Tindakan ini tentu dapat berakibat penyesatan informasi karena *Wikipedia* kerap menjadi rujukan dalam mendapatkan informasi tertentu. Hal lain yang dapat terjadi dari tindakan ini yakni ketiadaan informasi tentang seseorang atau sesuatu hal yang ada sebelumnya. Tentu hal ini merupakan resiko dari wiki yang memungkinkan setiap orang untuk melakukan penyuntingan informasi (Shachaf & Hara, 2010).

*Wikis* belandaskan dari sebuah cara pandang terhadap ilmu pengetahuan dan informasi. Kelompok yang mengembangkan dan memanfaatkan *wikis* memandang bahwa ilmu pengetahuan dan informasi merupakan hak setiap manusia sehingga setiap orang berhak bebas dan terbuka mendapatkannya (Shachaf & Hara, 2010). Mereka yang terlibat dalam pembuatan sebuah wikis bersepakat untuk menjadikan hal ini sebagai sebuah nilai. Meski tidak menutup diri bahwa wiki tumbuh dan berkembang untuk menyampaikan visi dari kelompok pengelola dan pengembangnya. Hal tersebut dapat tampak dari keragaman jenis wiki yang ada di dunia maya internet.

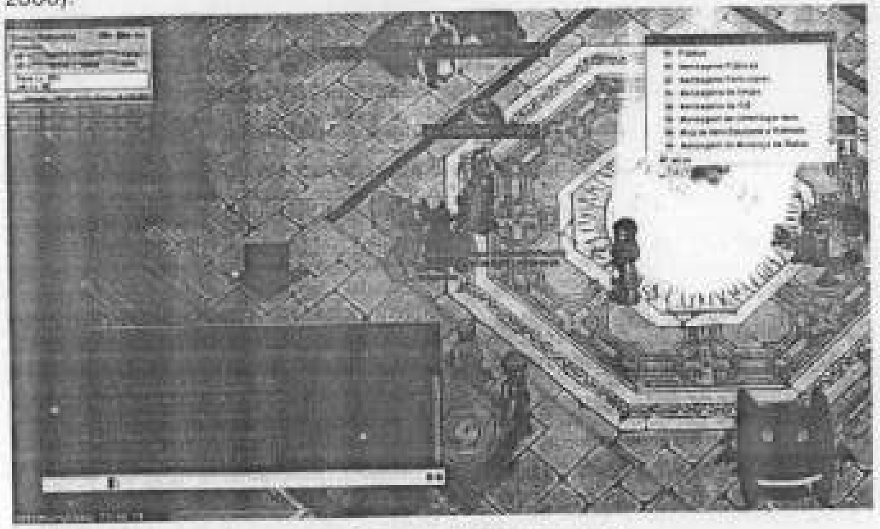
Memang nilai ini yang menjadi semangat pengelola wikis, tetapi perbedaan latar belakang pengelola, tujuan pembuat wikis, serta konten yang dibuat tentu akan membuat warna terhadap kultur yang terbangun diantara pengelola. Kondisi ini belum ditambah dengan konstruksi informasi yang coba dibangun pada ruang sangat terbuka seperti *Wikipedia*. Pertarungan kepentingan terasa karena *wikis* kerap menjadi rujukan informasi. Pertarungan kepentingan dalam konstruksi sejarah dalam wikis dapat dilihat pada isu tentang Papua. Pada laman *Wikipedia* berbahasa Inggris dinyatakan bahwa Operasi Trikora Papua merupakan wilayah yang dianeksasi Indonesia dari Belanda. Berbeda dengan konstruksi informasi dalam bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa Papua merupakan salah satu provinsi di Indonesia.

[12] Contoh Wiki Vandalism yang tercatat oleh Wikipedia, penghapusan halaman wikipedia tentang Donald Trump dan diganti dengan tulisan *"Let's be fair, nobody cares about him"*. Majalah Rolling Stones pernah menerbitkan informasi yang salah Halle Berry berdasarkan artikel wikipedia yang menjadi korban vandalisme. Sumber https://en.wikipedia.org/wiki/Vandalism_on_Wikipedia diakses pada 7 Januari 2015 pukul 11.43

Kesamaan visi para kontributor *wikis* untuk mengembangkan lumbung informasi bersama untuk masyarakat luas ternyata juga mengandung bias.

### 5. Permainan *Online*

Permainan *online*atau online games merupakan aplikasi permainan komputer memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi dengan pemain lain di seluruh dunia melalui jaringan komputer lokal atau jaringan internet(Consalvo, 2011a; Steinkuehler & Williams, 2006). Perangkat permainan *online* ini beragam karena saat ini dapat menggunakan perangkat permainan konsol, *personal computer*, telepon seluler, atau komputer tablet yang terhubung dengan jaringan internet global(Jin, Chee, & Kim, 2015). Mereka dapat berkomunikasi, bekerja sama menyelesaikan permainan, membangun komunitas para pemain, hingga melakukan transaksi ekonomi melalui permainan *online* yang diikutinya(Bourgonjon, Vandermeersche, De Wever, Soetaert, & Valcke, 2015; Chew, 2016; Consalvo, 2011a; Dal Yong Jin & Chee, 2008; García-Álvarez, López-Sintas, & Samper-Martínez, 2015; Y.-H. Lee & Lin, 2011; Steinkuehler & Williams, 2006). Permainan *online* mengantarkan pemainannya untuk hidup dalam sebuah lingkungan sosial yang tercipta melalui interaksi mereka melalui jaringan internet(Steinkuehler & Williams, 2006).



Gambar 7. Contoh online game ragnarok
Sumber http://i.imgur.com/VzjKE.jpg pada 20 Januari 2015



Permainan *online* komputer dapat dikelompok menjadi beberapa jenis antara lain,

1. Massively Multiplayer *Online* First-person shooter games
   Permainan ini mengambil sudut orang pertama sehingga pemain game seolah memerankan tokoh permainan yang dimaikan. Permainan ini mengambil seting ruang dan waktu pertempuran atau perang. Pemain dapat berimajinasi menggunakan senjata-senjata militer. Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal merupakan contoh dari Massively Multiplayer *Online* First-person shooter games
2. Massively Multiplayer *Online* Role-playing games
   Pemain *Massively Multiplayer Online Role-playing games*memainkan sebuah tokoh imajinasi serta mengalir mengikuti sebuah cerita yang telah dibuat oleh pengembang permainan. Para pemain dalam permainan ini cenderung berkelompok untuk menyelesaikan setiap babak dari cerita. Ragnarok *Online*,The Lord of the Rings *Online*: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA merupakan permainan *online* yang berjenis Massively Multiplayer *Online* Role-playing games.
3. Cross-platform *online* play
   *Cross-platform online play* merupakan permainan *online* yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat keras yang berbeda. Misal *Need for Speed Underground*yang dapat dimainkan menggunakan XBOX maupun *Personal Computer*. Pemain juga dapat menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti *STEAM* untuk bermain *online* game. Steam sendiri merupakan sebuah platform yang dikembangkan oleh Valve Corporation. Melalui aplikasi ini pemain *online* game dapat mengakses dan memainkan melalui sistem operasi komputer yang berbeda-beda.
4. Massively Multiplayer Online Browser Game
   *Massively Multiplayer Online Browser Game*merupakan permainan online sederhana yang menggunakan teknologi Flash dan Java. Permainan ini lazim dimainkan melalui sebuah situs penyedia permainan. Permainan-permainan yang ada di jejaring sosial Facebook merupakan contoh dari permainan games online ini.

5. Simulation games
   *Simulation games* bertujuan memberikan pengalaman simulasi tentang kehidupan nyata kepada para pemainnya. *Simulation games* memiliki tiga tipe permainan yakni *life-simulation games, construction and management simulation games,* dan *vehicle simulation.*

Ragam permainan ini hanya kategorisasi sederhana berdasarkan bentuk permainannya. Masih ada ada kategori yang dapat dibangun misal berdasarkan perangkat yang digunakan. Ada permainan yang dimainkan dapat digunakan melalui perangkat *personal computer,*komputer tablet, telepon seluler, atau permainan consol. Misal *Hay Day* dan *Clash of Clan* dapat dikategorikan sebagai permainan *online*namun hanya dapat menggunakan telepon seluler pintar atau komputer tablet sebagai sarana permainan. Permainan tersebut tidak dapat dimainkan melalui personal komputer atau perangkat permainan konsol. Ada juga permainan *online* yang memiliki versi telepon seluler, perangkat permainan konsol, dan *personal computer* tetapi tidak dapat dimainkan berkesinambungan seperti serial permainan komputer *FIFA* atau *Pro Evolution Soccer.*

Varian yang bergitu banyak ini tentu kerap membingungkan untuk membangun kategorisasi. Hal yang paling mudah dilakukan dengan menyepakati satu hal yang permainan *online* merupakan permainan komputer yang memungkinkan penggunannya berinteraksi dengan pemain lain melalui jaringan internet global terlepas jenis perangkat keras yang digunakan(Consalvo, 2011a; Steinkuehler & Williams, 2006). Jika ada hal yang lebih spesifik mengenai hal tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut. Upaya ini untuk menjembatani keragaman yang bergitu luas meski beririsan pada hal yang sama yakni interaktivitas melalui jaringan internet.

*Online game* tumbuh menjadi dunia tersendiri(Consalvo, 2011a). Para penggunanya merupakan makhluk-makhluk yang menghidupinya(Fuchs, 2007). Mereka memiliki bahasa dan cara komunikasi tersendiri. Melalui komunikasi yang terjalin diantaranya, mereka menumbuhkan sebuah ruang hidup bersama(Bourgonjon dkk., 2015; Chew, 2016; Consalvo, 2011a; Fuchs, 2007; Jansz & Tanis, 2007; Y.-H. Lee & Lin, 2011; T. L. Taylor, 2011)[13]. Bersama dengan

[13] Sebuah penelitian yang dilakukan Jansz and Tanis (2007) pada pemain permainan online *Conter Strike*menemukan beberapa fakta menarik. Berdasarkan 5751 responden penelitian



segala interaksi yang dilakukan oleh para pemain *online* game, mereka membangun gagasan, ide, hingga kultur bersama(Bourgonjon dkk., 2015; Chew, 2016; Consalvo, 2011a; Y.-H. Lee & Lin, 2011; T. L. Taylor, 2011). Melalui bahasa mereka menciptakan dunia dalam sistem kebahasaan tersendiri(Peña & Hancock, 2006; Thorne, Black, & Sykes, 2009). Sesuatu kerap hanya dipahami oleh para pemainnya. Para pemain dari permainan *online* lain yang tidak memainkan game yang sama belum tentu dapat memahami istilah-istilah yang digunakan oleh para pemain game yang berbeda. Konstruksi ini juga berlanjut pada identifikasi diri para pemain terhadap permainan yang digeluti[14]. Hal ini dapat tampak dari gaya percakapan, penampilan tokoh game yang dimainkan.

Pengembangan komunitas bukan sekedar prakasa pemain melainkan kondisi yang diciptakan oleh pengelola atau pengembang permainan *online*(Rettberg, 2008). Pengembang menyediakan fasilitas *forum* atau chatroom yang memungkinkan para penggunanya berinteraksi satu sama lain. Alur permainan yang diciptakan kerap tidak dapat diselesaikan individual oleh seorang pemain gam *online*. Pemain harus berkolaborasi dengan pemain lain untuk menyelesaikan sebuah misi tertentu(Consalvo, 2011a; Ducheneaut, Yee, Nickell, & Moore, 2006; T. L. Taylor, 2011). Tidak hanya menuntut kerjasama antar pemain, tetapi ada permainan yang menuntut penggunannya untuk bertarung atau berkompetisi dengan pemain lain secara personal atau berkelompok(Consalvo, 2011a; Ducheneautdkk., 2006; T. L. Taylor, 2011).

Situasi ini yang menyebabkan dalam sebuah permainan *online* tidak ada sebuah komunitas tunggal(Ducheneautdkk., 2006; Steinkuehler, 2004). Para

mereka, rata-rata pemain permainan online ini berusia sekitar 18 tahun yang menghabiskan waktu selama 2,6 jam per hari untuk memainkan *Counter Strike*. Mereka menemykan bahwa ada dua kategori pemain permainan permainan online. Mereka menemukan motif memainkan permainan online ini yakni motif interaksi sosial.

[14] Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Costa Pinto, Reale, Segabinazzi, and Vargas Rossi (2015) yang bertujuan untuk memahami bagaimana pemain game online mendefinisikan kembali identitas mereka dengan memperpanjang, menggabungkan, dan konstruksidiridalam komunitaspermainan online. Mereka menemukan bahwa para pemain mengembangkan identitas menggunakan dua strategi yang berbeda yakni, self-extension dan self-agregation. Self extension merujuk kepada pengembangan tampilan *avatar* atau karakter para pemain di ranah permainan *online*. Self-agregation merujuk kepada upaya dalam berpartisipasi kelompok dan berbagi dengan komunitas permainan online. Ada sebuah buku menarik yang dieditori oleh Corneliussen and Rettberg (2008)berjudul *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*dapat dibaca bagi yang memiliki minat kajian terhadap permainan *online*.

pemain cenderung terfragmentasi dalam kelompok-kelompok tertentu. Pembentukan sebuah kelompok pada sebuah *online* game dapat dilatarbelakangi oleh kesamaan tujuan permainan baik misi atau alasan bermain(D. Williamsdkk., 2006)[15], karakter tokoh *game* yang dimainkan, demografis, geografis, atau hal lain yang disebabkan oleh interaksi mereka di dunia maya internet dan sarana komunikasi yang ada dalam sebuah permainan *online*(Cole & Griffiths, 2007; Consalvo, 2011a)[16].

Ada beberapa pola transaksi ekonomi yang terjadi pada ranah permainan *online*. Transaksi ini dapat terjadi antara pemain dengan penyedia layanan. Pemain game dapat membeli *voucher* untuk memainkan permainan atau membeli sebuah produk atau fasilitas yang ditawarkan oleh penyedia layanan(Lin & Sun, 2010)[17]. Penyedia layanan permainan *online* lazim menawarkan produk atau jasa yang dapat dimanfaatkan oleh pemain untuk menunjang permainan. Hal tersebut dapat berupa senjata, nyawa permainan, atau kemudahan akses permainan. Transaksi ekonomi juga dapat terjadi antar pemain *online* game. Seorang yang telah memiliki produk atau jasa yang ditawarkan atau diberikan penyedia layanan permainan *online* dapat menjualnya kembali kepada pemain lain [18]. Seorang pemain dapat memperoleh produk atau jasa yang ditawarkan oleh penyedia layanan

[15] D. Williamsdkk. (2006) menyatakan bahwa pemain game online tidak membangun modal sosial melainkan jalinan interaksi. Hal ini menunjukan bahwa pertautan pemain game satu dengan yang lain lebih didorong oleh kepentingan yang sama. Pada sisi lain, pernyataan ini menunjukan bahwa beragam latar belakang dapat bertaut dan berhubungan sehingga berada dalam satu komunitas permainan *online*.

[16] Cole and Griffiths (2007) memberikan hasil penelitian yang menarik. Keduanya menunjukan bahwa meski para pemain permainan online bertaut melaui kesamaan tujuan penyelesaian misi, ternyata pembicaraan diantara mereka kerap tidak berkaitan dengan misi yang sedang akan diselesaikan. Para pemain permainan online ini justru membicarakan mengenai masalah keluarga, percintaan, masalah seksual, dikriminasi, dan masalah pekerjaan.

[17] Lin and Sun (2010) menjelaskan ada jenis kategori item yang lazim diperjualbelikan oleh penyedia layanan permainan online. Pertama, item-item yang berkaitan dengan kemampuan karakter yang dimainkan oleh pemain. Item-item tersebut diasumsikan dapat menambah kemampuan karakter seperti senjata, nyawa permainan, pertahanan karakter, dan kemahiran karakter. Kedua, item-item yang berkaitan dengan penampilan karakter. Hal ini dinilai penting karena dapat mempengaruhi interaksi antar pemain dalam sebuah permainan online.

[18] Y.-H. Lee and Lin (2011) dalam artikel ilmiah yang berjudul *Gaming is my work': identity work in internet-hobbyist game workers* menjelaskan ada sebagian pemain permainan online yang menjadi aktivitas bermain menjadi sebuah sarana mencari uang. Mereka bermain untuk memperoleh item-iterm tertentu yang kemudian dapat dijual kembali kepada pemain lain.



permaian *online* setelah ini mengalahkan pemain *online* game yang lain; membeli produk atau jasa tersebut; mendapatkan hibah dari pemain lain; atau telah melewati sebuah level tertentu sehingga mendapakan hadiah dari penyedia layanan permainan *online*(Y.-H. Lee & Lin, 2011). Ia dapat menjualnya kembali kepada pemain lain dengan ditukarkan dengan sejumlah uang atau hal lain yang telah disepakati.

Hal mirip terjadi pada permainan *online* yang menggunakan telepon seluler pintar sebagai perangkat permainan *Clash of Clan* merupakan contoh nyata hal ini[19]. Penyedia layanan memang menyediakan beberapa item yang dapat dibeli oleh para pemain, tetapi diluar hal itu ada proses transkasi ekonomi yang dilakukan para pemain. Mereka melakukan jual-beli akun kepada pemain lain atau calon pemain. Seorang pemain yang telah mencapai level tertentu ada menawarkan akun permainannya kepada orang lain. Ia dapat memperoleh sejumlah uang dengan menjual akun yang diperoleh. Para pembeli cenderung memiliki minat untuk bermain secara instan tanpa melalui perjuangan melewati berbagai level permainan. Proses transaksi ini dapat terjadi secara tatap muka atau melalui komunikasi yang terfasilitasi jaringan internet.

### 6. *Chatting*

**Gambar 8. Contoh aplikasi chatting yang digunakan penulis**

[19] Jika pembaca mencoba menelusuri jual beli akun *Clash of Clan* melalui mesin pencarian internet seperti Google, maka akan dapat dengan mudah ditemukan orang-orang yang menjual akun permainan game online ini. Bahkan sebuah berita dari Surat Kabar Tribun Sumsel memberitakan bahwa ada seorang pedagang bubur yang mampu memperoleh penghasilan mencapai Rp 20 Juta dari berjualan akun *Clash of Clan*.Artikel berita tersebut dapat dilihat di http://sumsel.tribunnews.com/2014/12/27/tukang-bubur-raup-untung-rp-20-juta-dari-game-coc

*Chatting* hanya merupakan salah satu istilah yang ada di ranah maya internet. Tidak mudah mengalihbahasakan istilah ini dalam bahasa Indonesia Istilah ini digunakan untuk merujuk percakapan antarpengguna internet yang dilakukan secara *realtime* dan interaktif(Ellison, 2007; Safko, 2012). Aktivitas ini dapat diibaratkan seperti perilaku mengobrol di dunia nyata sosial. Hal yang membedakannya terletak medium yang digunakan. Jika manusia di dunia nyata sosial mengobrol secara tatap muka, maka *chatting* merujuk kepada aktivitas mengobrol yang dilakukan para pengguna internet dengan menggunakan aplikasi komputer atau perangkat seluler yang terhubung dengan jaringan global internet(H. Kim, Kim, Park, & Rice, 2007; Lewis & Fabos, 2005). Hal ini disebabkan ada aplikasi yang hanya menyediakan layanan percakapan dalam bentuk teks tetapi ada juga yang melengkapinya dengan layanan percakapan audio-visual.

*Chatting*yang kini menjadi bagian kehidupan pengguna internet saat ini merupakan hasil dari sebuah evolusi panjang selama empat dekade. Gagasan tentang *chatting* ini lahir dari upaya Doug Brown dan David R Wooley yang berusaha mengembangkan sebuah aplikasi yang bernama Talkomatic pada 1973(Madej, 2016). Kedua ilmuwan ini berharap ada sebuah aplikasi yang memungkinkan beberapa pengguna mengobrol secara interaktif tentang topik kelompok pembicaraan menggunakan 'komputer. Talkomatic sendiri memungkinkan maksimal lima orang pengguna berada dalam sebuah topik pembicaraan. Aplikasi ini juga menyediakan beberapa topik yang dapat dipilih untuk diikuti oleh para pengguna komputer.

Gagasan tentang sebuah aplikasi yang memungkinkan beberapa manusia dapat mengobrol secara realtime kemudian berkembang(Madej, 2016). Pada perkembangannya, telah hadir beragam situs layanan yang memberikan layanan *chatting* baik yang bersifat berbayar maupun gratis. *AOL Instant Messenger, Camfrog, Campfire, Gadu-Gadu, Google Talk, ICQ, Internet Relay Chat, Skype, Windows Live Messenger, dan Yahoo! Messenger* merupakan beberapa contoh aplikasi *chatting* yang ada di dunia maya internet. Bahkan kini beberapa diantara aplikasi tersebut memiliki telah memiliki versi yang mampu digunakan melalui perangkat telepon seluler pintar.

Bentuk *chatting* juga kini berkembang menjadi sebuah aplikasi yang berdiri sendiri atau di kenal dengan istilah *standalone application* dan hanya dapat digunakan melalui perangkat telepon seluler. Pemanfaatan *Nimbuzz, Mig33, Blackberry Messager, LINE, Whatapps, KakaoTalk,* dan beragam aplikasi perangkat telepon seluler pintar lain yang memungkinkan penggunannya untuk berkomunikasi secara interaktif dan realtime melalui pesan yang dikirimkan jaringan internet global. Tidak ada hal mendasar membedakan aplikasi-aplikasi ini dengan beragam aplikasi *chatting* yang telah disebutkan sebelumnya. Hal yang mendakan keduanya hanya berkaitan dengan aksesbilitas. Ada aplikasi yang hanya dapat diakses menggunakan perangkat telepon seluler pintar/*smartphone* atau perangkat komputer, tetapi ada juga yang mampu diakses melalui komputer maupun perangkat telepon seluler pintar.



Aplikasi *chatting*kini juga berkembang menjadi kompleks. Teknologi ini lebih dari sebuah aplikasi percakapan yang berdiri sendiri. Aplikasi ini menjadi bagian dari aplikasi lain yang ada di internet atau berkembang menjadi aplikasi yang lebih kompleks dengan mengadopsi fitur yang dimiliki oleh aplikasi lain. Misal Facebook atau Google+ yang dikenal sebagai sebuah jejaring sosial maya internet memiliki fitur *chatting*. Hal berbeda yang dilakukan oleh *LINE*. Aplikasi pada awal perkembangannya dikenal sebagai aplikasi percakapan, namun kini menyediakan fitur *status update, note, timeline,* dan permainan *online*. Fitur-fitur yang lazim dimiliki oleh sebuah jejaring sosial maya internet justru ada dalam aplikasi *chatting* sebuah perangkat telepon seluler pintar.

Seperti internet forum, wikis, *mailing-list*, dan blog yang tumbuh menjadi sebuah komunitas di ranah maya internet, hal serupa terjadi pada aktivitas *chatting*. Beragam aplikasi *chatting* tumbuh menjadi sebuah ekosistem kehidupan bagi penggunannya. Para pengguna yang kemudian memberikan kehidupan melalui interaksi yang dilakukannya. Setiap penyedia layanan atau aplikasi chating memberikan kesepatan para penggunannya untuk membangun komunitas(H. Kimdkk., 2007). Ada aplikasi atau penyedia layanan yang secara khusus memberikan kelompok-kelompok pembicaraan yang bersifat spesifik sehingga para pengguna dapat langsung memilih topik yang inggin dibicarakan. Ada juga yang membiarkan para pengguna berinteraksi satu sama lain kemudian membangun kelompok pembicaraannya tersendiri.

Cermatan tentang interasi manusia menggunakan aplikasi ini telah menghadirkan aspek kultural yang berbeda dengan penggunaan *internet forum, wikis, blog,* dan *Mailing-list*. Hal yang mudah diamati terlihat dari bahasa yang digunakan para pengguna aplikasi *chatting*(Huffaker & Calvert, 2005; Ling & Baron, 2007). Ada beberapa kata-kata khusus yang digunakan

untuk merujuk sesuatu hal yang hanya dipahami oleh para peserta percakapan. Melalui interaksi para pengguna aplikasi *chatting* juga tumbuh bahasa simbolik yang dikenal dengan istilah *emoticon*(Huang, Yen, & Zhang, 2008; Lo, 2008). Emoticon merupakan perpaduan angka, huruf, dan simbol yang menjadi sarana ekspresi perasaan dan suasana hati penggunanya.

**7. Jejaring sosial maya internet**

Gambar 9. Contoh tampilan jejaring sosial maya internet.
Sumber: dokumentasi pribadi 12 Maret 2015

*Social Networking Service*atau dalam bahasa Indonesia sebagai layanan jejaring sosial merupakan sebuah situs internet yang menyediakan layanan sekaligus fasilitas yang memungkinkan para penggunanya untuk membangun hubungan berdasarkan irisian-irisan latar belakang, minat, kepentingan, dan aktivitas (Ellison, 2007; Safko, 2012). Facebook, Twitter, Path, dan Foursquare merupakan beberapa contoh *social networking service*. Istilah *social networkingservice* kerap dipertukarkan dengan istilah *social media*. Pemanfatan istilah *social media* untuk merujuk Facebook, Twitter, MySpace, dan Path bukan merupakan hal yang salah. Hanya dapat menimbulkan ambiguitas makna. Padahal *social media* lebih merujuk kepada seluruh media atau aplikasi yang ada di internet yang dapat digunakan membangun hubungan sosial dengan orang lain (Safko, 2012). Chatroom, jejaring sosial maya internet, permainan *online*, *Mailing-list*, dan berbagai aplikasi di ranah maya internet yang memungkinkan manusia untuk berbagi dan berkomunikasi merupakan wujud dari *social media*. Jejaring sosial maya internet hanya bagian dari *social media*.



Jejaring sosial maya internet memiliki sejarah yang panjang. Bahkan perjalanan historis hampir mendekati permulaan internet. Hal ini sesuatu yang tidak mudah dipungkiri karena internet sendiri bertujuan untuk memudahkan manusia berkomunikasi. Jejaring sosial pertama pertama adalah *Buletin Board System*. Layanan atau aplikasi ini merupakan jaringan komputer yang memungkinkan penggunanya bertukar pesan satu dengan lainnya. Kelemahan dari system ini adalah pengguna hanya dapat berkomunikasi dengan pengguna lain yang berada dalam satu jaringan sama. Generasi selajnjutnya adalah *Compute Serve* yang memberikan memungkinkan penggunannya untuk berkomunikasi antar jaringan yang berbeda. Pada era 90-an, teknologi jejaring sosial maya internet ini kembali disempurnakan dengan kelahiran jejaring sosial bernama *Claasmate.com*. Berbeda dengan generasi sebelumnya, jejaring sosial maya internet ini telah mampu memberikan penelusuran pertemanan berdasarkan persamaan sekolah. Kelemahan dari sistem ini adalah pengguna tidak dapat melihat profil lawan komunikasi.

Tidak lama setelah itu muncul, *sixdegrees.com* yang mampu menampilkan profil dan data pertemanan. Pada masa ini, situs ini belum mampu menampilkan konten multimedia. *Myspace* melengkapi kekurangan ini dengan memberikan ruang untuk penggunanya mengupload konten multimedia. Meskipun telah mampu memberikan ruang multimedia, Myspace tidak memiliki fitur bersama untuk membangun komuitas. Friendster hadir untuk menyempurnakan hal ini. Kehadiran Friendster tidak bertahan lama, ia segera digantikan oleh Facebook yang mampu memberikan fasilitas tidak hanya konten multimedia dan komunitas melainkan juga interaksi langsung antarapenggunanya. Kelengkapan fitur yang dimiliki mendorong Facebook menjadi jejaring sosial maya internet terbesar.

*Mailing-list, chat room, wikis, blog, internet forum*, dan *social networking service*hanya beberapa varian yang ada di ranah maya internet. Varian ini dapat bertambah dan berkembang dalam bentuk baru. *Blog* merupakan contoh konkret dari hal ini. Varian ini pada awa perkembangannya merupakan sarana publisitas pribadi. Komunikasinya bersifat satu arah. Hal tersebut perlahan berubah seiring dengan kelahiran teknologi generasi *web 2.0*dan *user generated contents*yang memungkinkan interaktivitas dan kerja kolaboratif.Kolom komentar yang disediakan oleh penyedia layanan blog memungkinkan pembaca untuk membangun interaktivitas dengan penulis

blog. Fasilitas *multi user* yang kini ada memungkinkan beberapa orang mengelola sebuah blog.

Bauran lain yang mudah diamati terjadi pada Facebook. Layanan jejaring sosial ini menggabungkan berbagai aplikasi yang ada di dunia maya. Jika seseorang ingin membuat unggahan seperti sebuah blog, maka ia dapat memanfaatkan fitur blog. Andai seorang pengguna Facebook ingin bermain *online game*, maka ia dapat memanfaatkan berbagai aplikasi permainan yang disediakan oleh jejaring sosial ini. Bentuk internet forum terfasilitasi oleh kehadiran grup-grup yang ada di Facebook. *Chatting* juga merupakan fasilitas lain yang disediakan oleh Facebook. *Private message* antar pengguna juga mendekati fitur sebuah email. Hanya bentuk wikis yang belum mampu difasilitasi oleh Facebook.

Konvergensi fitur seperti ini yang menyebabkan batasan-batasan varian yang disebutkan semakin kabur(Holmes, 1997; Pavlik, 1996). Sebuah varian berusaha melengkapi diri dengan fitur yang dimiliki oleh varian lain. Meski tidak mudah untuk memberikan satu dengan lainnya, cermatan terhadap hal ini menemukan bahwa ada upaya dari masing-masing penyedia layanan untuk menciptakan ekosistem bagi pengguna. Para pengguna cukup menggunakan sebuah *platform*(Kozinets, 2010), untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Penyedia layanan tumbuh menjadi sebuah lingkungan hidup bagi para penggunanya. Meski hal ini tidak bersifat absolut pada semua varian, tetapi setiap penyedia layanan berusaha menyedia fitur-fitur baru.

Perjalanan ini menunjukan bahwa sebuah jejaring sosial maya internet cenderung memperbaharui dan melengkapi fitur yang ada dari penyedia layanan yang telah ada lebih dahulu. Hal lain dapat diamati bahwa jejaring sosial maya internet cenderung menjadi lebih sepesifik. Kekhususan ini dapat berdasarkan jumlah pertemanan, batasan topik pembicaraan, tujuan penggunaan, geografis. *MillatFacebook* sempat hadir menjadi pilihan sosial media bagi kaum muslim. Ada *Flickr* merupakan jejaring sosial maya internet yang berfokus pada berbagi photo, gambar, hasil fotografi. *Academia.edu* yang dikembangkan sebagai jejaring sosial maya internet bagi para periset dan akademisi. *Sina Weibo, Kaixin,* dan *Qzone* merupakan beberapa jejaring sosial maya lokal internet di China. Para pengembang perangkat lunak komputer di Indonesi juga tidak ikut ketinggalan. Muncul beberapa jejaring sosial maya lokal



internet seperti *Kayakiye, Salingsapa* dan *Koprol*. *Kayakiye* merupakan layanan jejaring sosial maya lokal internet yang dikembangkan untuk komunitas masyarakat Jawa Tengah yang beraksen *Banyumasan*. *Salingsapa* merupakan jejaring sosial lokal internet yang dikembangkan untuk komunitas muslim di Indonesia. Bahkan *Koprol* sempat diakuisi oleh Yahoo! meski pada perkembangannya layanan ini dihentikan.

Keragaman ini menunjukan bahwa jejaring sosial maya internet bukan sekedar menjadi sarana interaksi dan berkomunikasi manusia di dunia maya internet, melainkan menjadi ruang mempertukarkan ide dan gagasan yang bersifat spesifik. Bahkan tidak jarang interkasi ini melahirkan tindakan dan gerakan di dunia maya internet. Tema percakapan yang hadir juga beragam. Mulai masalah politik, sosial, budaya, keyakinan, hingga ekonomi menjadi topik pembicaraan. Hal yang bersifat privat juga tidak jarang menjadi percakapan di ranah ini (Piacenti, Rivas, & Garrett, 2014; Sani, 2014). *Arab Spring Revolution* merupakan contoh yang menunjukan bahwa jejaring sosial maya internet telah menjadi medium perubahan politik. Para aktivis, politisi, dan masyarakat dari Tunisia, Libya, dan Mesir memanfaatkan jejaring sosial maya internet untuk menebarkan, ide, informasi, dan kampanye demokrasi pada negaranya masing-masing (Brunsdkk., 2013; Wolfsfeld, Segev, & Sheafer, 2013). Hal ini yang kemudian melahirkan gerakan sosial di dunia nyata sosial untuk menjatuhkan rezim-rezim dikator pada masing-masing negara. Gerakan Bersih yang ada di Malaysia merupakan contoh lain pemanfaatan jejaring sosial maya untuk perjuangan politik. Gerakan Bersih merupakan gerakan masyarakat sipil di Malaysia yang hadir untuk mendorong akutanbilitas, transparansi, dan demokrasi pada negara tersebut (Sani, 2014).

Tidak hanya berkaitan dengan masalah politik. Jejaring sosial maya internet telah berkembang menjadi sarana berbagai komunitas. Cermatan pada Facebook saja dapat membantu melihat spektrum sosial yang luas pada jejaring sosial maya internet. Pada *social networking service* ini dapat ditemukan berbagai tema sosial, hukum, ekonomi, teknologi, keamanan, hingga relung masalah privat ada di sini(Adornato, 2014; Brunsdkk., 2013; Burroughs, 2014; DeAndreadkk., 2010; Fortner, 2011; García-Álvarezdkk., 2015; Hennig-Thuraudkk., 2010; Piacentidkk., 2014; Sage, 2013; Wasko, 2011).Ada yang hanya sebatas interaksi di dunia maya internet, tetapi ada juga hingga menjadi tindakan di dunia sosial nyata. Cermatan lain dapat dilakukan pada

jejaring sosial maya internet yang secara dikhususkan bagi kelompok intelektual *Academia.edu*. Pada jejaring sosial maya internet ini terhadap sub-sub kategori atau sub-sub kelompok yang lebih khusus membahas kajian sesuai dengan rumpun ilmu minat (Anamika, 2015). Bahkan di dalam rumpun-rumpun minat yang ada masih ada fragmentasi kelompok berdasarkan kesesuaian cara pandang. Interaktivitas yang terjadi di setiap struktur dan bagian yang kemudian membentuk kultur dalam jejaring sosial maya internet ini (Thelwall & Kousha, 2014; Villela, Xavier, & Prates, 2015). Kultur dalam sebuah komunitas minta ilmu tertentu di jejaring sosial maya internet ini dapat berbeda dengan komunitas minat ilmu yang lain meski berada dalam payung *platform* yang sama (Ovadia, 2014; Thelwall & Kousha, 2014).

# Bab III
# Paradigma dan Penelitian di Ranah Maya Internet

*"To reject one paradigm without simultaneously substituting another is to reject science itself."*

*Thomas S. Kuhn dalam The Structure of Scientific Revolutions*

Literatur tentang metode penelitian pada ranah ini masih relatif terbatas, meski jumlah yang semakin bertambah (Garcia, Standlee, Bechkoff, & Yan, 2009). Jika ada literatur yang mencoba membahas metode penelitian pada jagat maya internet, maka hal tersebut masih berupa upaya penyesuaian metode konvensional terhadap realitas tersebut(Cho & Khang, 2006; Khangdkk., 2012; Tomasellodkk., 2010). Belum menjadi sebuah topik utama yang perlu dibahas. Memang dapat dipahami bahwa metode-metode penelitian konvensional merupakan ruh dari berbagai riset yang telah dan akan dilakukan, tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah menjadi dunia maya internet yang terus berkembang menjadi subyek menarik untuk diteliti(Jensen, 2011).

Hal ini jelas merupakan tantangan bagi para peneliti sosial. Realitas kehidupan dunia maya internet tentu tidak mudah dibingkai dengan pendekatan-pendekatan, metode-metode, serta teori-teori konvensional (Kozinets, 1998, 1999, 2010). Upaya yang cenderung dilakukan adalah melakukan penyesuaian pendekatan, metode, dan teori untuk mengaji realitas pada ranah maya internet (Tomasellodkk., 2010). Terkesan memaksakan memang hal tersebut, tetapi hingga kini belum ada sebuah pendekatan, metode, dan teori yang khas dari kehidupan baru yang dihadapi manusia saat ini(Hearn, Tacchi, Foth, & Lennie, 2009; Jensen, 2011). Ketiadaan tersebut bukan berarti peneliti harus menyerah, melainkan perlu ada upaya-upaya untuk memahami perubahan yang terjadi.

Tantangan ini perlu dijawab oleh para peneliti sosial, tetapi mereka perlu menemukan metode yang tepat untuk membingkai realitas tersebut(Rogers & Kincaid, 1981). Tanpa sebuah metode yang tepat, peneliti tetap dapat melakukan penelitian tetapi hasilnya dapat kurang memuaskan(Cho & Khang, 2006; Khangdkk., 2012; Rice, 2005; Tomasellodkk., 2010). Metode ibarat pisau bagi seorang juru masak, ia perlu menemukan pisau yang sesuai dengan kebutuhannya agar mendapatkan hasil optimal. Sebuah golok dapat digunakan untuk memotong mentimun, tetapi hasilnya tidak akan memuaskan dibanding menggunakan pisau dapur. Hal serupa terjadi ketika ia perlu membelah sebutir kelapa, ia dapat menggunakan pisau dapur untuk membelah kelapa tetapi tidak efektif dan efisien jika dibandingkan menggunakan golok. Para peneliti sosial memang tetap dapat menggunakan metode penelitian konvensional untuk melakukan peneliti sosial, tetapi mereka tetap perlu melakukan beragam penyesuaian agar pengumpulan data yang dilakukan tetap optimal.

Bagian ini kemudian berusaha menyajikan penjelasan tentang gambaran umum tentang paradigma hingga metode penelitian yang dapat digunakan dalam riset di dunia maya internet. Sajian bab ini dimulai dengan ringkas menjelaskan tiga paradigma yang menjadi payung ilmu-ilmu sosial yakni positivisme, konstruktivis, dan kritis. Ulasan tentang ketiga paradigma tersebut tidak disajikan secara mendalam tetapi hanya menjelaskan prinsip. Pemikiran tersebut dilanjutkan bagian ini membahas beberapa metode penelitian yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian pada ranah dunia maya.. Metode-metode penelitian tersebut antara lain, survei, contenta analysis, analisis teks kualitatif, dan etnogfrafi internet. Bukan berarti hanya metode-metode penelitian tersebut yang dapat diterapkan dalam penelitian di dunia maya, melainkan hanya contoh beberapa metode yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian pada ranah ini. Hal ini bertujuan memberikan gambaran realitas yang dihadapi penelitian pada ranah maya, sekaligus memberikan contoh strategi-strategi peneliaftian yang dapat diaplikasikan.

Bagian ini ditutup dengan pembahasan tentang etnografi di dunia maya internet. Sajian tentang etnografi di dunia merupakan pengantar menuju sajian utama buku ini tentang netnografi. Bagian ini berusaha mengulas secara ringkas tentang alasan kebutuhan metode penelitian etnografi pada riset-riset di dunia maya internet. Hal yang ditekankan pada subab ini yakni relasi antara kultur dan kehidupan sosial baik di ranah maya internet maupun di dunia nyata



sosial. Pembahasan tentang etnografi tidak dapat diabaikan karena metode tersebut merupakan akar netnografi. Hal diharapkan mampu mengantarkan pemahaman awal tentang visi penelitian etnografi di ranah maya internet.

## A. Paradigma Penelitian di Ranah Maya Internet

Tentu tidak mudah menyajikan penjelasan paradigma dalam sebuah sajian yang singkat dan sederhana dalam buku ini. Menjelaskan paradigma berarti upaya dalam menjelaskan cara pandang manusia memandang dunia. Sesuatu yang secara mendasar akan mempengaruhi manusia dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini merupakan sesuatu yang penting karena paradigma berkaitan cara pandang manusia terhadap realitas yang dihadapi. Paradigma menjadi sebuah sistem keyakinan yang menjadi landasan manusia memahami kehidupannya . Sistem keyakinan ini yang kemudian menentukan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku manusia (Denzin & Lincoln, 2005b; Neuman, 2013).

Kriyantono (2012) mengembangkan ilustrasi tentang paradigma sebagai sebuah keyakinan yang mempengaruhi sikap dan perilaku manusia[20]. Ia mencontohkan bahwa kebersihan sebagai sebuah realitas dapat dimaknai dalam cara pandang yang berbeda. Ada orang yang memandang bahwa sebuah lantai sudah bersih ketika tidak berdebu, tetapi ada juga yang menganggap sebuah lantai yang tidak berdebu belum tentu bersih. Hal ini disebabkan pandangan yang melihat bahwa sesuatu dianggap bersih jika dianggap bebas dari najis. Pebedaan pandangan ini tentu akan membedakan sikap dan perilaku keduannya. Orang dengan pandangan pertama tidak akan dapat duduk di lantai meski tidak beralaskan karpet atau tikar karena menganggap lantai yang tidak berdebu sudah cukup bersih. Orang yang memiliki pandangan kedua tidak akan berlaku sama. Ia akan memiliki beberapa opsi. Orang tersebut akan mencoba membersihkan kembali lantai untuk meyakinkan diri bahwa lantai yang akan diduduki bebas dari najis. Ia juga dapat menggunakan tempat duduk agar terhindar dari kemungkinan najis yang ada di lantai. Bahkan ia dapat berdiri untuk menghindari najis karena tidak dapat membersihkan lantai atau menggunakan kursi untuk di lantai tersebut.

---

[20] Contoh ini dikembangkan oleh penulis berdasarakan pembacaan terhadap buku dan mengikuti perkuliahan yang diselenggarakan oleh Rachmat Kriyantono.

Segala hal tersebut tidak dapat dilepaskan dari sosok manusia sebagai makhluk yang berpikir (Suriasumantri, 1999). Kemampuan yang membedakan manusia dengan makhluk ini mendorongnya mampu untuk menerima informasi, menelaah, dan memberikan tanggapan terhadap apa yang dicermati (Berger & Luckman, 1990). Hal ini yang kemudian lambat laun atau cepat membentuk pengetahuan manusia dari kehidupan yang dijalani dan upaya pencariannya. Ia menggunakan nalar untuk membangun asumsi-asumsi, perumpamaan-perumpamaan, dan gagasan-gagasan. Sumber penalaran ini dapat bersumber dari segala hal yang bersifat empirik atau hanya berlandaskan rasio (Suriasumantri, 1999). Manusia juga berusaha bersikap dan bertindak berdasarkan proses berpikir ini.

Paradigma ditentukan oleh proses manusia menemukan pengetahuan. Telusur terhadap proses berpikir menemukan bahwa hal ini cenderung terfragmentasi menjadi dua arus utama yakni empirisme dan rasionalisme (Kriyantono, 2006, 2012; Suriasumantri, 1999). Rasionalisme menempatkan proses berpikir sebagai sumber utama pengetahuan (Suriasumantri, 1999). Gagasan yang diperkenalkan oleh Rene Descrates ini menempatkan akal sebagai pencipta dunia. *Aku berpikir, maka aku ada* merupakan ungkapan populernya dalam menjelaskan gagasan ini. Baginya, kehidupan yang dijalani oleh manusia merupakan dunia ide (Dua, 2007). Manusia telah telahir dengan ide bawaan sehingga kehadiran di dunia merupakan upaya untuk mendefinisikan dan menjelaskan segala hal yang dicermatinya. Menurutnya, segala hal dapat dikatakan ada jika manusia telah memikirkannya sebagai sesuatu yang ada.

Berbeda dengan rasionalisme, empirisme justru menempatkan pengalaman empiris manusia sebagai sumber manusia (Suriasumantri, 1999). Empirisme lebih menekankan kepada kemampuan inderawi manusia dalam memperoleh pengetahuan. Segala hal yang baru dapat dikatakan ada setelah manusia mengetahui dan melakukan pengamatan terhadapnya (Keraf & Dua, 2001). Seorang rasionalisme dapat memperkirakan suara pohon tumbang di dalam hutan, meski ia tidak berada di di hutan. Berbeda dengan seorang empirisme yang perlu melakukan pengamatan langsung untuk mengetahui suara dari pohon yang tumbang. Tampak rasionalisme lebih unggul dalam memprediksi, tetapi cara berpikir ini sulit untuk menemukan kedalaman. Seorang rasionalisme tidak dapat menjelaskan penyebab seorang menangis, karena ada berbagai kemungkinan yang menyebabkan hal tersebut terjadi. Seorang empirisme dapat melakukan hal tersebut dengan melakukan penelusuran tentang penyebab seseorang menangis.



Dikotomi ini kemudian coba dipertemukan oleh Immanuel Kant (Keraf & Dua, 2001). Ia kemudian mengembangkan sekaligus mengenalkan filsafat kritis. Kant memberikan pemahaman bahwa pengetahuan merupakan hasil sintesis dari kemampuan berpikir manusia dan pengalaman empiris. Rasionalisme tidak mampu berjalan dengan sempurna tanpa empirisme, sebaliknya empirisme tidak dapat berlaku sempurna tanpa rasionalisme (Kriyantono, 2012). Seorang rasionalisme tidak akan dapat memprediksi suara pohon tumbang, tanpa lebih dahulu ada catatan atau pengalaman empirik yang mengetahui suara pohon tumbang. Sebaliknya, seorang empirisme tidak dapat menafsirkan sebuah suara pohon tumbang tanpa kerangka ide tentangnya.

Jika diaplikasikan secara praktis, maka paradigma akan dijewantahkan secara dalam pertanyaan-pertanyaan ontologis, epistemologis, dan aksiologis (Suriasumantri, 1999). Ontologis merupakan seperangkat pertanyaan filosofis yang mempertanyakan keberadaan realitas. Hal ini berkaitan dengan upaya mempertanyakan posisi realitas yang diamati. Ada yang berpandangan bahwa realitas merupakan hasil konstruksi manusia, tetapi pandangan lain menempatkan bahwa realitas terjadi dari lepas dari campur tangan manusia. Epistemologi berkaitan dengan seperangkat cara yang dapat digunakan manusia untuk memahami realitas. Hal ini cenderung berkaitan dengan mekanisme, prosedur, dan langkah-langkah teknis yang dapa dilakukan manusia untuk memahami realitas yang dihadapi. Epistemologi secara konkret akan menghasilkan metode-metode penelitian. Perangkat ini yang kemudian dapat digunakan secara praktis oleh oleh manusia untuk memahami realitas. Aksiologi berkaitan dengan cara manusia dalam menakar nilai yang dikandung, dibawa, atau diperoleh dari upaya manusia memahami realitas. Ada pandangan yang menempatkan manusia memiliki hubungan yang saling mempengaruhi dengan realitas yang diamati atau dihadapi. Pandangan lain justru menempatkan manusia dalam posisi yang terlepas dari realitas yang dihadapi. Hal ini menyebabkan segala implikasi yang hadir dari realitas tersebut dianggap diluar dari kuasa manusia. Realitas dipandang sebagai sesuatu yang bersifat otonom. Aksiologi berkaitan dengan cara manusia dalam menakar nilai yang dikandung dan atau diperoleh dari upaya manusia memahami realitas.

Ada pandangan bahwa yang menempatkan manusia memiliki hubungan yang saling mempengaruhi dengan realitasnya. Pandangan lain justru menempatkan manusia tidak memiliki keterlibatan dengan realitas yang diamati.

**1. Paradigma Positivis**

Paradigma ini berangkat dari cara pandang bahwa realitas tersusun dan berjalan melalui hukum-hukum tertentu. Kaidah-kaidah tersebut bersifat alamiah hadir dalam hidup manusia (Suriasumantri, 1999). Seperangkat aturan ini berlaku universal dan dapat dijeneralisir. Asumsi ini mengabaikan sosok manusia sebagai makhluk yang unik dan memiliki keragaman individu. Paradigma positivis berasumsi bahwa sebuah ketentuan sebab akibat mungkin bahkan pasti dapat terjadi pada individu atau konteks ruang dan waktu lain. Kriyantono (Kriyantono) mencontohkan setiap benda jatuh akan berbunyi. Pernyataan ini merupakan sebuah hukum yang bersifat universal karena setiap benda yang

Auguste Comte merupakan tokoh yang berusaha mengagas paradigma ini digunakan dalam kajian ilmu-ilmu sosial (Dua, 2007). Ia berpandangan bahwa ilmu-ilmu sosial tidak akan memiliki derajat yang sama dengan ilmu-ilmu alam tanpa mengadopsi kaidah-kaidah yang ada dalam ilmu-ilmu eksakta. Baginya ilmu sosial juga selayaknya mampu menjelaskan hubungan sebab akibat dari fenomena sosial, bukan sekedar menjelaskan makna dari realitas sosial (Mulyana, 2013). Pemikiran ini muncul sebagai tanggapan terhadap kritik yang diajukan oleh para ilmuwan alam terhadap ilmu-ilmu sosial. Mereka menilai bahwa ilmu sosial bukan sebuah ilmu karena tidak mampu memberikan daya ukur, kontrol dan prediksi terhadap realitas yang ada. Padahal ahli-ahli ilmu alam berpandangan bahwa sesuatu dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan dapat memenuhi ketiga aspek tersebut.

Tantangan ini dijawab dengan menggagas penggunaan pandangan terhadap ilmu dalam ilmu-ilmu alam ini dalam ilmu sosial (Neuman, 2013). Ilmu alam menempatkan manusia dan alam sebagai dua hal yang terpisah. Keduanya dapat saling mempengaruhi tetapi merupakan dua entitas yang berbeda. Neuman menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan dalam pandangan positivisme merupakan sesuatu yang bebas nilai. Hal tersebut memandang bahwa penelitian sosial harus dilakukan dalam cara yang objektif berdasarkan bukti empiris belaka tanpa Pandangan ini mengajak para ilmuwan sosial untuk



menempatkan realitas ditempatkan sebagai sesuatu yang berjarak dengan manusia (Mulyana, 2013). Segala subyektifitas harus dilepaskan dari realitas yang ada. Subyektifitas yang dimiliki manusia dapat membuat ketidakadilan dan ketidakuniversalan kebenaran yang ada. Manusia dalam berbagai ruang dan waktu harus dapat memiliki kesamaan pandang terhadap sebuah realitas.

> *Ilmu sosial positivis adalah metode yang terorganisir yang mengabungkan logika deduktif dengan pengamatan empiris yang tepat dari perilaku individu agar bisa menemukan seperangkat hukum sebab akibat probabilistik, yang dapat digunakan untuk memprediksi pola umum dari aktivitas manusia (Neuman, 2013, h. 109).*

Positivisme hanya memberikan perhatian kepada segala hal yang mampu teramati oleh panca indera manusia. Paradigma ini mengabaikan segala hal yang bersifat subyektif dan batiniah (Hardiman, 2003, h. 53). Manusia dipandang sebagai sebuah obyek yang sama dengan alam lain (Neuman, 2013). Hal ini menyebabkan ilmu yang dihasilkan dari paradigma ini berasal dari segala tingkah laku manusia atau institusi sosial yang mampu teramati . Sesuatu yang bersifat metafisik tidak dapat dijangkau oleh paradigma ini karena dianggap tidak konkret. Motivasi, kesadaran, dan kebahagian menjadi sesuatu yang tidak dapat teramati tanpa didefinisikan dalam bentuk yang lebih terukur. Misal kebahagiaan harus dikonkretkan dalam derajat ukuran tertentu.

Pandangan ini yang melihat realitas sebagai produk seperangkat aturan menyebabkan manusia merupakan obyek dalam kehidupan ini (Neuman, 2013). Manusia tidak dipandang sebagai makhluk yang aktif mencipta realitas tetapi mengikuti seperangkat aturan yang terjadi. Segenap pikiran, sikap, dan tindakan yang dilakukan manusia merupakan produk dari hukum kausalitas(Neuman, 2013). Tugas ilmuwan dalam paradigma ini untuk menemukan seperangkat hukum mengatur realitas. Penemuan manusia terhadap seperangkat hukum yang mengatur realitas membantu manusia memahami bahwa dunia bekerja dalam sebuah keteraturan tertentu (Bryman, 2012; Kriyantono, 2006, 2012; Neuman, 2013; Suriasumantri, 1999; Wimmer &

Dominick, 2011)[21]. Ada proses sebab akibat yang menciptakan sebuah realitas terjadi. Pemahaman terhadap proses ini membuat manusia dapat memprediksi hal yang mungkin terjadi. Mulyana (2013) mengatakan bahwa para penganut positivisme memandang perilaku manusia hingga derajat tertentu dapat diprediksi seperti aktivitas alam. Contoh, setelah melakukan pengamatan bertahun-tahun, manusia di Indonesia memahami bahwa negeri ini mengenal dua musim yang disebabkan oleh dua jenis yang berhembus secara periodik. Jika pemikiran ini diterapkan untuk memahami manusia maka sifat prediktif ini bekerja dalam batasan yang ketat. Contoh asumsi yang mengandung prediksi yakni, orang yang rajin bekerja akan menjadi kaya. Asumsi ini dapat diterima ketika mengabaikan faktor-faktor sosial, ekonomi, budaya, hukum, dan politik yang berada di luar jangkauan orang tersebut.

Sesuatu dapat disebut hukum jika berlaku universal. Prinsip ini yang dipegang oleh kaum positivisme. Mereka memandang bahwa sebuah asumsi yang telah dibuktikan kebenaran melalui prosedur-prosedur yang yang terukur dan ketat dapat berlaku dalam ruang dan waktu yang lain (Neuman, 2013). Asumsi ini seperti cara pandang manusia tentang hukum grativisai. Tanpa mengenal ruang dan waktu, seluruh permukaan bumi memiliki daya grativitasi. Setiap benda yang dilemparkan ke atas akan jatuh. Pemikiran ini yang kemudian diadopsi oleh para penganut positivisme dalam ilmu-ilmu sosial dengan berupaya menemukan kaidah yang berlaku secara universal.

Usaha penemuan hukum-hukum tersebut dimulai dengan upaya mendefinisikan konsep-konsep yang membentuk realitas (Neuman, 2013). Hal ini dilakukan dengan menilai stimulus diterima dan respon diberikan manusia dalam sejumlah variabel yang telah ditentukan melalui sebuah kuisoner yang lebih dahulu dijuikan validitas dan realibilitasnya. Pengumpulan data yang lazim dilakukan dalam riset-riset berparadigma positivis berupa survei atau penelitian eksperimen. Pergukuran dilakukan dengan dilakukan melalui perhitungan statistik. Secara lebih luas paradigma ini berkembang menjadi metodologi penelitian positivis atau lebih populer dengan istilah metodologi penelitian kuantitatif dengan segala variannya (Kriyantono, 2012).

[21] Neuman menggunakan istilah nomotetik untuk menjelaskan hal ini. Neuman (2013, h. 11) menjelaskan slains menjelaskan alasan kehidupan sosial berjalan apa adanya dengan menemukan hukum sebab akibat.



**2. Paradigma Konstruktivis**

Paradigma ini menempatkan manusia sebagai konstruktor realitas. Menurut pandangan ini, realitas merupakan hasil konstruksi manusia. Makhluk berakal ini membangun realitas melalu interaksi diantaranya (Berger & Luckman, 1990; Bryman, 2012; Mulyana, 2013; Neuman, 2013). Pertukaran ide dan pengalaman yang terjadi melalui interaksi dan pertukaran makna yang terjadi antar manusia. Makna dan kebenaran tersusun berdasarakan hasil interkasi antar manusia(Mulyana, 2013; Neuman, 2013). Setiap manusia berhak membangun tafsirnya sendiri, tetapi kebenaran merupakan hasil kesepakatan bersama(Berger & Luckman, 1990). Hal ini menyebabkan kebenaran bersifat relatif karena dipengaruhi oleh pengalaman dan latar belakang manusia dan kelompok (Berger & Luckman, 1990; Neuman, 2013). Keragaman tafsir terhadap kebenaran dan makna dapat disebabkan oleh perbedaan suku, agama, ras, golongan, demografi, geografi, dan aspek historis seorang manusia atau sekelompok masyarakat (Mulyana, 2013). Cermatan ini dapat dilihat dalam penggunaan simbol-simbol kematian. Meski berada dalam kultur masyarakat Jawa, mereka memiliki cara berbeda dalam menyimbolkan kematian. Jika di Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan bendera berwarna putih untuk menandakan kematian, maka di wilayah Surakarta menggunakan bendera merah.

Jika paradigma ini dikaitkan dengan riset, maka upaya yang harus dilakukan oleh peneliti yakni berusaha memahami realitas dari sudut pandang subyek yang memiliki atau memaknai realitas(Neuman, 2013). Max Weber menggunakan istilah *verstehen* atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *understanding*(Neuman, 2013). Artinya, peneliti cenderung berusaha untuk tidak melakukan pengukuran atau penilaian terhadap reaitas yang dihadapi. Periset justru diminta untuk mengerti dan memahami utuh seolah-olah dirinya merupakan bagian dari realitas yang diteliti (Bryman, 2012; Mulyana, 2013; Neuman, 2013).

Paradigma ini menempatkan manusia sebagai subyek yang aktif. Manusia merupakan aktor kehidupan(Berger & Luckman, 1990). Setiap individu memiliki peran dalam merekayasa dan membangun realitas ini. Manusia dalam paradigma ini bukan ditempatkan sebagai obyek melainkan sebagai subyek. Hal ini menyebabkan setiap realitas sebagai sesuatu yang unik (Mulyana, 2013).

Tidak ada realitas yang mampu digeneralisasir karena masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda. Entitas masyarakat Badui di Jawa Barat tidak dapat diseragamkan. Pada kelompok masyarakat ini terdapat dua subkelompok berbeda. Pertama, Suku Badui Dalam yang memegang keyakinan dan falsafah hidup warisan leluhur. Kedua Suku Badui Luar yang berusaha untuk menerima perkembangan zaman. Peneliti yang arif tentu tidak akan menyamakan kedua entitas budaya ini. Ia juga akan enggan menggunakan sudut pandangnya orang luar, melainkan berusaha membaur menjadi bagian agar dapat berpikir sesuai dengan subyek penelitian.

Manusia merupakan subyek kehidupan yang unik. Tidak ada manusia yang terlahir dengan kesamaan yang utuh. Dua insan yang terlahir sebagai anak kembar tidak dapat disamakan. Masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Manusia tidak terlahir dari mesin cetak mekanis yang membuat satu degan lainnya sama. Keberagaman ini perlu dihargai dengan usaha membangun pemahaman juga beragam. Bukan dengan menyamakan satu dengan yang lain dalam sebuah bingkai hukum universal seperti dalam paradigma positivisme. Dua orang yang ditampar wajahnya akan memberikan respon yang berbeda. Mungkin orang pertama akan menangis kesakitan, tetapi orang kedua akan membalas dengan pukulan kepada orang yang menamparnya. Respon ini akan lebih bervariasi jika dikaitkan dengan jender, suku, agama, ras, dan antargolongan dari korban penamparan.

Peneliti hadir untuk mendialogkan interaksi, komunikasi, percakapan, dan berbagai aspek yang terjadi dalam hubungan manusia yang melahirkan makna dan kebenaran serta keyakinan seorang manusia atau sebuah kelompok (Mulyana, 2013). Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian yang berparadigma konstruktivis(Neuman, 2013). Ia merekonstruksi makna yang tercipta melalui berbagai interaksi dan aktivitas manusia dan menyajikannya dalam bentuk deksriptif(Mulyana, 2013). Kemampuan tersebut dapat diperoleh dengan membangun keintiman dengan realitas yang dicermati. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan menjadi bagian realitas yang diteliti melalui proses observasi. Peneliti terlibat dalam rangkaian aktivitas pembangunan makna yang dilakukan oleh manusia. Jika realitas yang ingin cermati berupa teks, maka peneliti dapat membangun keintiman melalui pembacaan berulang-ulang terhadap teks yang ingin diteliti.



Paradigma konstruktivis berkembang menjadi metodologi penelitian kualitatif(Kriyantono, 2012). Secara praktis, metodologi ini dirumuskan dalam berbagai bentuk metode penelitian seperti studi kasus etnografi, etnomethodologi, fenomenologi, analisis wacana, analisis framing, semiotika, dan analisis jaringan komunikasi. Masing-masing memiliki perhatian yang berbeda-beda meski berada dalam satu payung paradigma konstruktivis dengan metodologi penelitian kualitatif. Fenomenologi misal lebih menekankan kepada upaya penelusuran dan pengalaman hidup individu tentang sesuatu hal. Semiotika digunakan untuk mengungkapkan makna yang terkadung dalam berbagai simbol dan teks. Metode analisis teks seperti analisis framing lebih memberikan perhatian terhadap bingkai tentang sebuah peristiwa yang disajikan melalui teks. Berbeda dengan analisis wacana yang lebih berusaha mengungkapkan ideologi yang terkandung dalam sebuah teks.

### 3. Paradigma Kritis

Paradigma kritis dapat ditelusuri sejak era J.W. Hegel dan Karl Marx, namun menjadi populer sejak institusionalisasi pemikiran mereka oleh para pengagumnya melalui sebuah lembaga yang bernama Die Frankfurter Schule atau lebih populer dengan istilah Frankfurt School. Bermula dari ketertarikan terhadap pemikiran materialisme Karl Marx, beberapa ilmuwan seperti Theodor Adorno, Max Horkeimer, Walter Benjamin, dan Herbet Marcuse mengembangkannya menjadi berbagai kritik sosial, budaya, ekonomi, dan politik (Bertens, 2014; Peters, 2003). Mereka mengadosi pemikiran Marx untuk menjelaskan fenomena sosial pada pasca Perang Dunia I lebih khusus di Jeman. Negara tersebut mengalami kemerosotan sosial, ekonomi, politik pasca kalah pada perang tersebut. Keadaan diperparah dengan gerakan fasisme NAZI yang menguat ketika itu. Kelompok ini berpandangan ini bahwa para ilmuwan harus berkontribusi menyelesaikan masalah ini dengan membangun kesadaran masyarakat (Bertens, 2014). Persemaian yang dilakukan kelompok ini kemudian berkembang menjadi sebuah paradigma.

Paradigma ini memandang bahwa realitas yang tampak merupakan hasil kerja manipulatif dan semu dari sebagian kelompok (Hidayat, 2002; Neuman, 2013). Pandangan ini melihat ada kesenjangan struktur, kekuasaan, dan kelas yang mewarnai realitas yang dinikmati masyarakat. Realitas ini menyimpan ketidakadilan bagi masyarakat tersebut. Ketidakadilan yang diciptakan melalui

upaya represif maupun hegemonik dalam masyarakat untuk menciptakan realitas yang ada. Contoh realitas yang menghadirkan ketidakadilan yakni kenyataan bahwa siaran televisi nasional di Indonesia cenderung bersifat dikriminatif (Armando, 2011). Konten cenderung di dominasi informasi dan hiburan dari wilayah barat Indonesia. Masyarakat timur Indonesia cenderung digambarkan inferior dibandingkan saudaranya di wilayah barat. Telaah kritis terhadap masalah ini dapat mengungkapkan beberapa alasan. Pertama, mayoritas penduduk Indonesia yang merupakan penonton televisi. berada di wilayah bagian barat. Kedua, regulasi penyiaran yang masih cenderung bersifat sentralistik. Ketiga, media penyiaran televisi nasional terkonsetrasi di Jakarta sehingga cenderung menyiarkan konten yang memiliki *proximity* dengan lokasi institusi.

Paradigma ini berusaha untuk mengugat nalar pengetahuan yang cenderung dikuasai oleh kaum positivisme. Penganut positivisme memandang bahwa ilmu pengetahuan merupakan seperangkat hukum-hukum yang menjelaskan realitas dalam hubungan sebab akibat realitas sosial. Pandangan ini menjadikan ilmu pengetahuan sebagai instrumen prediktif(Hidayat, 2002). Artinya, ilmu pengetahuan merupakan upaya manusia untuk memprediksi segala kemungkinan yang terjadi dalam realitas sosial. Sifat prediktif ini yang dimaknai oleh para penganut paradigma kritis sebagai instrumen kontrol(Neuman, 2013)[22]. Mereka berpandangan bahwa usaha kaum positivisme memahami realitas hanya merupakan usaha mereka menemukan mekanisme kontrol terhadap manusia dan realitas sosial.

Mekanisme kontrol ini dicurigai oleh mereka ang berparadigma kritis digunakan kaum positivis untuk membangun kesadaran palsu manusia terhadap realitas (Hidayat, 2002). Kesadaran palsu[23] yang dimaksud yakni serangkaian pembenaran yang mengaburkan kebenaran yang sesungguhnya terjadi di dalam masyarakat . Bersama serangkaian pembenaran tersebut,

---

[22] Neuman menggunakan istilah orientasi instrumental. Ilmu pengetahuan sosial dalam pandangan positivisme dianggap sebagai alat atau sarana yang dapat digunakan untuk mengendalikan lingkungan. Ilmu dinilai hanya sebagai sebuah alat untuk mencapai tujuan dan menyelesaikan masalah manusia.

[23] Kesadaran palsu atau dalam bahasa *false consciousness* diperkenalkan oleh *George Lukacs* untuk menjelaskan realitas yang diciptakan oleh kelas berkuasa terhadap kelompok lain dalam sejarah (baca: Georg Lukacs Istilah ini kemudian dipopulerkan kembali oleh Hebert Marcuse dalam karyanya yang berjudul *One-Dimensional Man*.



pihak yang berkuasa mempertahankan *status quo*-nya melalui tindakan hegemonik maupun represif. Posisi paradigma kritis bersebrangan dengan kaum positivisme yang menjadikan pengetahuan sebagai sarana kontrol. Kelompok ini berusaha melakukan pencerahan, penyadaran, hingga tindakan emansipatoris serta partisipatif untuk mendorong perubahan sosial dalam masyarakat. Para penganut paradigma ini berusaha untuk mengritis, mengurangi bahkan menghapuskan dominasi maupun hegemonik satu terhadap lainnya .

Pandangan ini bukan menampik secara utuh kebutuhan manusia terhadap ilmu pengetahuan sebagai instrumen penyelesaian masalah. Hal yang lebih ditekankan dari pandangan ini yakni usaha untuk membangun hubungan yang lebih setara dari pihak-pihak yang terlibat dari realitas. Paradigma ini secara praktis lebih mengarahkan pembangunan kesadaran yang bersifat normatif dan filosofis terhadap interaksi antar aktor sosial. Pengetahuan semestinya membantu manusia untuk memahami tafsir terhadap realitas tersebut salah atau benar. Pengetahuan perlu menjadi solusi masalah hidup manusia tetapi juga harus memand manusia kepada yang semestinya dilakukan.

Manusia dan realitas menurut paradigma ini merupakan bagian yang integral. Pandangan ini menolak pandangan kaum positivistik yang melihat bahwa realitas dan manusia merupakan dua hal yang berbeda. Manusia dalam paradigma kritis dipandang sebagai sosok yang aktif mengonstruksi realitas sehingga pengetahuan dianggap sebagai refleksi normatif dari perilaku sosial. Seorang ilmuwan dalam paradigma ini dituntut mampu untuk menyibak realitas yang tersembunyi dari realitas yang tampak kemudian menyatakan tentang hal normatif yang harus terjadi (Neuman, 2013). Horkeimer mengharapkan pengetahuan sosial dapat menjadi bersifat praktis mengarahkan manusia kepada sesuatu yang bersifat normatif moral. Hal ini menyebabkan pengetahuan menurut Horkeimer harus menyajikan serangkaian norma atau *moral concerns* yang mampu menjadi landasan normatifnya.

Seperti dua paradigma yang telah dijelaskan pada subbab-subbab sebelumnya, sebuah paradigma tidak hanya berkembang menjadi sebuah tafsir terhadap realitas melakinkan secara praktis menjadi panduan menjalankan riset. Jika paradigma positivis cenderung berkembang menjadi metodologi penelitian kuantitatif, maka paradigma interpretatif cenderung berkembang

menjadi metodologi penelitian kualitatif. Hal demikian tidak terjadi dalam paradigma kritis. Paradigma ini tidak berkembang menjadi metodologi tersendiri melainkan cenderung mengarah pada penggunaan metodeologi penelitian kualitatif. Hal ini disebabkan pandangan paradigma ini yang menempatkan manusia sebagai subyek yang aktif pembentuk realitas. Bertolak belakang dengan pandangan kaum positivisme yang memandang bahwa manusia terpisah dari realitasnya.

Hal yang membedakannya dengan pendekatan konstruktifis yakni terletak pada masalah nilai. Jika peneliti berparadigma konstruktivis hanya berusaha untuk membangun pemahaman/*verstehen* terhadap realitas, peneliti berparadigma kritis cenderung bersifat emansipatoris. Para ilmuwan berparadigma kritis menganggap bahwa ada ketidakadilan yang terjadi dalam realitas, sehingga kehadiran peneliti berusaha mendorong perubahan nilai dan sosial ke arah yang normatif. Berbeda dengan peneliti berparadigma konstruktifis yang hanya sekedar berusaha mendeksripsikan realitas, sehingga peneliti dalam paradigma ini disarankan mulai memahami realitas dari sudut pandang para manusia pemilik realitas. Peneliti berparadigma kritis justru dituntut berpijak dari sebuah nilai normatif yang semestinya terjadi di masyarakat dan memperjuangkannya untuk menyibak kesadaran palsu yang terjadi di dalam masyarakat.

**4. Realitas dan Paradigma Penelitian Dunia Maya Internet**

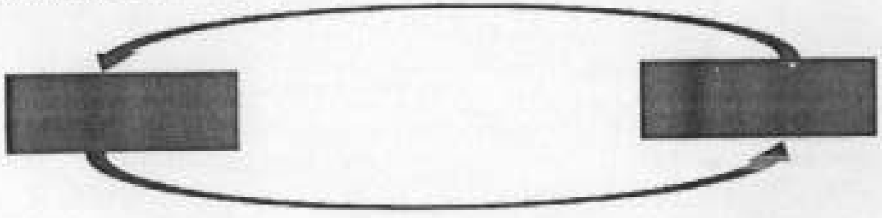
Realitas yang dihadapi manusia semakin kompleks. Hal ini terjadi seiring dengan penemuan dan penambahan media komunikasi yang digunakan oleh manusia. Sebelum kehadiran teknologi komunikasi, realitas kehidupan manusia hanya berasal dari interaksi antar individu (Berger & Luckman, 1990). Perlahan hal tersebut berubah seiring penemuan dan penggunaan media massa. Manusia menghadapi realitas baru yang disebut realitas media. Realitas media merupakan hasil konstruksi media terhadap serangkaian yang diamati kemudian disajikan melalui teks-teks media (Hamad, 2004). Tidak heran bahwa setiap media menghadirkan realitas yang berbeda karena masing-masing memiliki perspektifnya dalam melihat realitas. Misal pada peristiwa kecelakaan menimpa seorang politisi dapat menghadirkan sajian berita yang berbeda. Media A dapat memberikan perhatian kepada penyebab kecelakaan. Media B cenderung memberitakan tanggung jawab politisi terhadap korban yang



ditabraknnya. Media yang lain justru memilih untuk tidak memberitakannya karena politisi tersebut merupakan salah satu pemilik media tersebut.

Hal ini merupakan sesuatu yang lumrah terjadi. Media merupakan kumpulan orang. Layaknya seorang manusia media memiliki sudut pandang dan tafsirnya sendiri terhadap realitas yang ditemui atau dihadapinya. Sekerumunan orang yang menyaksikan sebuah kecelakaan tentu memiliki cara bercerita berbeda ketika diminta menceritakan ulang sebuah kejadian. Ada yang memulai cerita dari luka yang diderita korban. Ada yang bercerita dari dampak yang ditimbulkan dari sebuah kecelakaan yang dilihat. Ada yang mencerita kondisi penabrak yang babak-belur dihajar masa. Keragaman cerita tersebut menunjukan kebhinekaan manusia dalam menjelaskan realitas.

Seiring dengan kehadiran media massa maka realitas kehidupan sosial dan realitas hasil konstruksi media massa berbaur. Manusia menciptakan realitas yang sendiri, tetapi tidak jarang menjadi perhatian media massa yang kemudian tersaji dalam teks media (Luhmann, 2000). Hal sebaliknya juga kerap terjadi. Realitas yang dikonstruksi oleh media dapat menjadi realitas yang diyakini sebagai sebuah kebenaran oleh masyarakat. Luhmann menyebut ini sebagai realitas berganda. Artinya, realitas yang dipahami oleh manusia saat ini merupakan perpaduan antara realitas yang dialami langsung olehnya dan hasil konstruksi media (Luhmann, 2000). Tidak mudah pada era ini untuk membedakan realitas yang disebabkan oleh media dan manusia karena pembentukan keduanya terjadi beriringan dan berhimpitan.Media memberikan tafsir atas realitas sosial sosial kemudian memberikannya kepada masyarakat, sebaliknya masyarakat menjadikan media sebagai *frame of experience* dan *frame of reference*. Hal ini berlangsung berulang-ulang dan terus menerus. Meskpun pengalaman personal tetap bersifat otonom, tetapi irisan antara realitas media dan realitas sosial kerap sulit dipisahkan(Hamad, 2004; Luhmann, 2000; McQuail, 2010).



Gambar 10. Relasi antara realitas media dan realitas sosial menurut Nikhlas Luhmann

Kompleksitas realitas bertambah dengan kehadiran internet(Bakardjieva, 2011). Teknologi yang bermula untuk memenuhi kebutuhan komunikasi militer telah berkembang menjadi sebuah dunia. Interaktivitas yang diusungnya telah telah menghadirkan beragam aktivitas politik, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, lingkungan, dan berbagai hal lainnya (DiMaggiodkk., 2001; D. Elliott & Decker, 2011; Fuchs, 2007; Lievrouwdkk., 2001; Lievrouw & Livingstone, 2002). Belum ditambah dengan jumlah ruang yang tak terhingga serta terus bertambah setiap hari(Ess & Consalvo, 2011; Heaton, 2011; Kendall, 2011; Livingstone, 2011; Paasonen, 2011; Stromer-Galley & Wichowski, 2011; T. L. Taylor, 2011). Ruang itu dapat berupa situs, *Mailing-list*, jejaring sosial maya internet, chat-room, atau aplikasi-aplikasi lain dengan berbagai konteks tema dan percakapan yang dimungkinkan terfasilitasi oleh jejaring internet (Severin & Tankard Jr, 2005). Ibarat ledakan *big bang*, realitas di dunia maya internet seperti sebuah jagat yang bermula dari ketiadaan kemudian terus berkembang (Scolari, 2009)[24]. Hal ini terjadi dengan peningkatan jumlah pengguna, konten, dan layanan di dunia maya internet setiap hitungan waktu(Consalvo, 2011a; Ess & Consalvo, 2011; Heaton, 2011; Kendall, 2011; Livingstone, 2011; Paasonen, 2011; Stromer-Galley & Wichowski, 2011; T. L. Taylor, 2011).

Realitas di dunia maya internet merupakan realitas yang tercipta dari interaksi dan aktivitas manusia menggunakan berbagai aplikasi di ranah ini (Bell, 2006; Lievrouw & Livingstone, 2002). Realitas yang terjadi merupakan realitas representasi. Artinya, segala ide, gagasan, sikap, dan tindakan manusia tersaji dalam berbagai bentuk digital. Teks, gambar, grafik, animasi, audio, gambar bergerak, dan berbagai bentuk simbolik lain menjadi sarana representasi tersebut (Bakardjieva, 2005, 2011; Bell, 2006; Jensen, 2011; Kozinets, 2010)[25]. Tidak ada tatap muka secara langsung. Mereka berkomunikasi menggunakan -Setiap individu dapat dengan leluasa

[24] Scolari menjelaskan bahwa internet berkembang menjadi sebuah dunia (Scolari menggunakan istilah teritori) seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi pasca perang dunia kedua. Perubahan signifikan terjadi ketika penemuan personal komputer dan jaringan antar komputer global.

[25] Bell mengutip sebuah pengantar buku *Cyberspace: First Steps* yang ditulis Benedikt. Ia mengutip pernyataan Benedikt yang menyatakan bahwa virtual reality merupakan realitas simbolik yang dipertukarkan dan terus berkembang melahirkan simbol dan realitas simbolik baru.

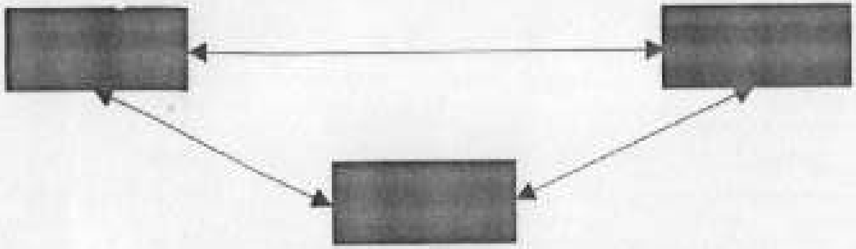


berkomunikasi dengan setiap orang lain. Sekat-sekat demografis dan geografis diretas oleh teknologi internet. Identitas yang dihadirkan dalam berbagai bentuk representasi digital merupakan konstruksi harapan para pengakses internet(Corneliussen & Rettberg, 2008; Costa Pintodkk., 2015; Davis, 2010; Holmes, 1997).

Hampir sama dengan realitas yang dikonstruksi oleh media. Kedua realitas ini sama-sama menggunakan bentuk-bentuk representasi teks, gambar, hingga dalam bentuk audio-visual berformat digital (Jensen, 2011). Hal membedakan terletak pada interaktivitas, selektivitas, dan teknologi yang digunakan. Realitas yang dikonstruksi media massa merupakan hasil cermatan media massa terhadap realitas sosial di dunia nyata yang dicermatinya (Hamad, 2004). Pilihan realitas yang tersaji dalam teks media massa merupakan hasil keputusan redasional (Shoemaker & Reese, 2014). Berbeda dengan realitas di dunia maya internet yang merupakan hasil konstruksi berbagai aktor yang menggunakan internet. Disebut subyek karena keragaman entitas yang berada dan beraktivitas menggunakan internet. Subyek tersebut dapat berupa individu, kelompok orang, hingga negara. Interaktivitas realitas dunia maya internet berbeda dengan realitas konstruksi media massa. Setiap aktor dalam realitas dunia maya memiliki kesempatan mengonstruksi realitasnya masing-masing dalam konteks interpersonal hingga dunia(Bakardjieva, 2011; Bell, 2006; Murthy, 2008).

Memang Nikhlas Luhman tidak membahas tentang realitas relasi kehidupan maya internet dengan realitas media massa dan realitas kehidupan sosial nyata, tetapi konsep *duality of reality* dapat diadopsi untuk menjelaskan hubungan ketiganya. Jika Luhman menempatkan hubungan saling mempengaruhi dan berhimpit antara realitas media dan realitas kehidupan nyata, maka penjelasan serupa dapat dikaitkan relasi kedua realitas tersebut dengan realitas dunia maya internet. Pada waktu yang beriringan atau hampir bersamaan manusia berada atau dapat terhubung dengan beberapa realitas. Pada kesempatan lain sebuah realitas dihubungkan dengan realitas yang lain. Tentu dengan sebuah prasyarat bahwa manusia hidup diantara ketiga realitas ini. Artinya, manusia yang hidup di tengah terpaan media massa dan teknologi digital internet.

Jensen (2011, h. 45) membagi realitas ini berdasarkan media komunikasi yang digunakan oleh manusia. Realitas yang terbentuk dari interaksi dan komunikasi manusia melalui media tatap muka disebutnya sebagai *media of the first degree*.Ia menggunakan istilah *media of the second degree* untuk menyebut realitas media massa. Sedangkan untuk realitas yang tercipta melalui interaksi manusia melalui jaringan internet global, ia menggunakan istila *media of the third degree*.Ia berpandangan bahwa dalam dalam realitas-realitas tersebut terbentuk seiring dengan perkembangan teknologi yang digunakan oleh manusia. Meski secara berurutan realitas-realitas tersebut kemudian saling mempengaruhi dan berhubungan. Jensen kemudian menggunakan istilah dari Botler dan Grusin untuk menyebutkan hubungan ini sebagai *remediation*. Sebuah proses daur ulang atau pemanfaatan konten dari satu media ke dalam bentuk media lain.



Gambar 11. Asumsi Penulis tentang hubungan realitas dunia maya internet, realitas sosial, dan realitas media massa

Informasi sebuah kejadian tertentu yang diunggah oleh seorang atau sekelompok orang Twitter melalui akun sebuah media massa. Informasi ini kemudian menjadi trending topic di Twitter. Pembicaraan dikembangkan menjadi pemberitaan media massa konvensional pada keesokan hari. Informasi ini dapat berkembang menjadi pembicaraan pada komunitas sosial tertentu yang memiliki *proxymity* dengan kejadian tersebut. Pada kasus lain, sebuah trending topic yang ada di Twitter pada keesokan hari menjadi pemberitaan media massa konvensional Indonesia. Hal tersebut kemudian mendapat respon oleh masyarakat di kehidupan nyata sosial.

Perjalanan Presiden Joko Widodo ke Amerika Serikat pada tahun 2015 merupakan contoh yang dapat digunakan untuk menjelaskan realitas yang kini tampak berhimpit. Selesai melakukan kunjungan ke Amerika Serikatnya,



Presiden Joko Widodo dituduh menggunakan konsutan lobi untuk mendapat akses bertemu dengan Presiden Amerika Serikat, Barrack Obama. Tuduhan ini bersumber dari sebuah artikel yang ada di dunia maya internet yang membahas tentang kegiatan konsultan lobi di Amerika Serikat. Hal ini kemudian ditafsirkan bahwa Presiden Jokowi menggunakan konsultan lobi untuk kunjungannya oleh media massa konvensional dan *online*. Perbincangan di jejaring sosial maya internet juga tidak kalah ramai. Belum ditambah dengan percakapan dalam konteks komunikasi interpersonal hingga komunikasi massa yang tidak tertangkap oleh pengamatan. Hal ini kemudian menuntut pemerintah melalui kementerian luar negeri untuk menglarifikasi tentang aktivitas Presiden Joko Widodo di Amerika Serikat.

Realitas kini semakin berhimpit (Lifton & Paradiso, 2010) terasa semakin sulit untuk memahami batasan yang terjadi (Jensen, 2011). Konektivitas diantara kehidupan sosial, kehidupan bermedia massa, dan kehidupan di dunia maya internet tidak dapat ditampik. Pandangan ini tentu dapat diterima dengan penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya, tetapi justru menguatkan pertanyaan bagimana memahami realitas yang ini (Jensen, 2011)? Mungkinkah untuk memisahkan realitas ini ? Bukankah ketika terjadi pemisahan realitas justru merupakan tindakan yang naif karena menafikan situasi bahwa ketiganya saling berkaitan ? Tidakkah pemisahan realitas tersebut membuat usaha memahami realitas kehilangan keutuhannya?

Manusia tidak dapat menangkap realitas secara utuh meski realitas tersebut dijalani beriringan. Bakardjieva (2011) mengatakan bahwa kehidupan sosial merupakan keterkaitan dari mozaik-mozaik situasi yang dialami oleh manusia. Meski menjalani realitas secara bersamaan, setiap realitas tetap merupakan entitas yang berbeda. Setiap realitas memiliki konteks ruang dan waktunya tersendiri. Ketika seseorang terlibat dalam obrolan dalam sebuah grup percakapan *LINE*, meski tubuhnya dalam berada di kamar yang gelap gulita, maka ruang dan waktu yang sedang dijalani adalah percakapan *virtual* yang sedang dijalaninya. Hal demikian terjadi ketika seseorang menonton televisi dan hanyut dalam tayangan telenovela yang ditonton hingga menitikan air mata. Ruang dan waktunya mengikuti realitas media massa yang sedang ditontonnya.

Refleksi yang sama dapat terlihat pada cara para peneliti memaknai realitas dalam bentuk riset. Misal, seorang peneliti ingin memahami pengalaman hidup seorang pemain *online* game, tentu hal yang dilakukannya yakni berusaha memahami realitas sosial nyata dan realitas dunia maya internet. Masing-masing berusaha dipahami sebagai realitas terpisah namun saling terhubung satu sama lain. Pengungkapan data dan perjalanan pengalaman si pemain game dipahami sebagai realitas sosial, namun segala hal yang ditampakannya di dunia maya internet dibingkai sebagai realita dunia maya internet. Proses timbal balik diantara kedua dunia tersebut menyatu dalam dalam pengalaman si pemain *online* game.

Diskusi ini menjawab potensi pertanyaan yang ingin menanyakan tentang paradigma yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan dunia maya internet. (Bakardjieva, 2011) menilai tidak ada perbedaan paradigma digunakan dalam memahami dunia nyata sosial, realitas konstruksi media massa, dan realitas di ranah maya internet. Paradigma positivis, paradigma konstruktivis, dan paradigma kritis masih relevan dan dapat digunakan untuk memahami realitas dunia maya internet. Tidak perlu ada paradigma baru sebagai pijakan manusia memahami realitas pada ranah ini. Menurutnya, tidak ada perbedaan posisi manusia dalam melihat realitas. Hanya mekanisme pembentukan realitas yang berbeda(Bakardjieva, 2005, 2011; Jensen, 2011). Jika realitas dunia nyata sosial tercipta melalui interaksi tatap muka manusia di dunia nyata sosial, maka realitas yang hadir di dunia maya internet merupakan realitas para manusia yang berinteraksi melalui jaringan internet global.

Tidak ada perbedaan paradigma penelitian di ketiga realitas disebabkan karena aktor kehidupan di ketiga realitas tersebut merupakan manusia(Jensen, 2011; Reich, 2015). Realitas sosial dunia nyata, realitas konstruksi media massa, dan realitas dunia maya internet merupakan produk dari aktivitas manusia. Tanpa tindakan yang dilakukan manusia tidak mungkin tersusun ketiga realitas tersebut. Hal yang membedakan terletak pada dimensi ruang dan waktu realitas masing-masing. Realtas konstruksi media massa dan realitas dunia maya internet merupakan realitas yang termediasi, sedangkan realitas sosial di kehidupan nyata merupakan produk langsung dari interaksi manusia yang tidak termediasi. Jika realitas kehidupan sosial nyata merupakan produk dari interaksi manusia, maka realitas konstruksi media massa merupakan produk media massa. Berbeda dengan realitas di dunia maya internet yang merupakan



hasil konstruksi dari beragam aktor. Disebut dengan aktor karena subyek dari realitas ini dapat berupa media massa, kelompok orang, institusi, hingga negara yang berinteraksi di dunia maya internet.

Ekspresi representasi realitas merupakan persoalan pokok yang membedakan ketiga realitas tersebut. Realitas kehidupan sosial nyata dapat disimak melalui bahasa lisan, segenap ekspresi tubuh dan tata perilaku manusia (Berger & Luckman, 1990). Realitas konstruksi media massa merupakan realitas yang diciptakan melalui segenap aktivitas media dalam membingkai realitas sosial (Hamad, 2004; McQuail, 2010). Realitas ini disusun menggunakan representasi bahasa sesuai dengan ragam media massa. Media massa penyiaran radio menggunakan bahasa lisan untuk mengonstruksi realitas. Media massa penyiaran televisi menggunakan segala ekspresi audio dan visual yang mungkin digunakan bingkainya terhadap realitas. Ekspresi representasi dalam realitas dunia maya internet tercipta dari penggunaan beragam simbol dalam bentuk digital dalam jaringan internet global(Bell, 2006; Hine, 2000; Kozinets, 1998, 1999, 2010). Emoticon, gambar, grafik, tulisan, warna, suara, musik, dan bentuk representasi yang mungkin disajikan dalam bentuk digital menjadi sarana ekspresi pengguna internet mengonstruksi realitasnya.

Secara aplikatif ketiga paradigma tersebut tetap menggunakan metode-metode penelitian konvensional yang telah ada. Ada yang tetap menggunakan kaidah-kaidah yang telah ada pada bentuk konvensionalnya, tetapi ada pula yang berkembang menjadi sebuah metode tersendiri. Jensen (2011) menggunakan istilah *remediated methods* untuk menjelaskan usaha peneliti sosial mengadopsi metode-metode penelitian konvensional pada riset-riset tentang dunia maya internet. Penelitian survei yang berparadigma positivis tetap mengikuti kaidah-kaidah yang berlaku dalam pendekatan tersebut (Wright, 2005). Aplikasi internet seperti *surveymonkey*dan GoogleForms justru digunakan untuk meretas ruang dan waktu menjangkau responden yang tersebar dan luas. Pada titik ini penelitian pada dunia maya internet diartikan secara luas sebagai penelitian yang memanfaatkan internet untuk mengumpulkan informasi melalui alat *online*, seperti survei *online*; studi tentang bagaimana orang menggunakan internet,misalnya, melalui pengumpulan data dan/atau memeriksa kegiatan di dalam atau di setiap

lingkungan *online*; dan/atau, menggunakan dataset *online* atau database(Bakardjieva, 2011, h. 90).

Internet justru memberikan kesempatan terbuka kepada metode analisis jaringan sosial/*social network analysis* untuk berkembang. Kehadiran internet memungkinkan peneliti mengetahui percakapan yang terjadi antar individu yang berjaringan. Hal ini sekaligus menjawab kritik terhadap riset-riset analisis jaringan sosial dinilai yang lebih menekankan dimensi hubungan dan struktur sosial. Metode ini kurang memperhatikan dimensi kultural,isi, dan motivasi aktor yang ada dalam sebuah jaringan komunikasi (Berkowitz, 1982). Internet memberikan peluang bagi peneliti analisis jaringan sosial/*social network analysis* tidak hanya mendapatkan data tentang hubungan dan struktur sosial melainkan juga dimensi isi dan kultural. Hal ini disebabkan karena segala percakapan antar individu dan kelompok yang berinteraksi menggunakan teknologi internet terekam. Misal, seseorang yang ingin meneliti jaringan *tweet influencer*politik di dunia maya. Ia dapat menggunakan aplikasi NodeXl (Smithdkk., 2009) atau UciNet untuk mengetahui jaringan tweet influencer yang ditelitinya. Si peneliti juga dapat mengetahui topik-topik pembicaraan antar *tweet influencer* dengan mengunduh tweet mereka.

Robert V. Kozinets menjadi salah ilmuwan yang berusaha mengaplikasikan konsep-konsep etnografi di ranah maya internet (Kozinets, 1998, 1999, 2002, 2006, 2010, 2015). Kozinets mengembangkan konsep-konsep penelitian lapang di kehidupan nyata sosial ke dalam dunia maya internet. Ia memberikan tafsir yang mungkin dilakukan oleh seorang peneliti yang ingin mengungkapkan visi kebudayaan dari sebuah komunitas, masyarakat, atau kelompok orang yang menjalin interaksi di dunia maya internet. Kozinets juga mengajak untuk memikirkan ulang teknik-teknik pengumpulan data yang mungkin dilakukan dalam penelitian etnografi di dunia maya (Kozinets, 2010). Menggunakan berbagai sitasi dan pengalaman penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli, ia mengafirmasi kembali bahwa observasi, wawancara, dan *focus group discussion* dapat diakukan menggunakan berbagai aplikasi yang tersedia di dunia maya internet.



## B. Penelitian di Ranah Maya Internet

Bagian ini berupaya menyajikan informasi pengantar tentang beberapa pengadopsian metode penelitian konvensional pada ranah maya internet. Penjelasan pada bagian tidak mendetil karena bertujuan hanya memberikan gambaran beberapa metode yang mungkin diterapkan. Meski tidak menutup kemungkinan ada metode lain yang dapat diadopsi untuk melakukan penelitian di dunia maya internet, bagian ini menyajikan penjelasan mengenai adopsi penelitian survei, analisis isi, analisis teks kualitatif, dan etnografi internet di ranah maya internet. Penjelasan yang disajikan berkaitan dengan paradigma metode penelitian, tujuan penelitian, subjek/objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan adopsinya pada penelitian di dunia maya internet.

### 1. Penelitian Survei

Gambar 12. Contoh penggunaan Google Form untuk kebutuhan survei sederhana

Survei merupakan metode yang sering digunakan dalam penelitian sosial kuantitatif(Masri & Effendi, 1989; Morissan, 2012). Ragam metode yang lahir dari pendekatan positivis ini mengasumsikan bahwa realitas merupakan sesuatu yang tampak dan dapat diukur(Kriyantono, 2006, 2012; Masri & Effendi, 1989; Mulyana, 2013; Neuman, 2013). Positivis memandang realitas sebagai sesuatu yang terpisah dari manusia sehingga memiliki keteraturan,

kepastian, serta dapat diukur. Persepektif bahwa realitas bergerak dalam hukum-hukum tertentu, sehingga hasilnya dapat dijeneralisasikan(Kriyantono, 2006, 2012; Neuman, 2013). Hal yang menyebabkan penelitian ini cenderung tidak mendalam karena hanya ingin melihat hubungan x pada y, sebab-akibat, atau pengaruh suatu hal (Neuman, 2013).

Survei *online* dapat diposisikan dalam dua hal. Pertama, survei *online* sebagai bagian dari metode penelitian terhadap dunia maya internet. Posisi ini menempatkan survei *online* sebagai sarana melakukan penelitian terhadap realitas di dunia maya internet (Wright, 2005). Misal survei riset perilaku konsumen di dunia maya internet. Kedua, survei *online* sebagai teknik pengumpulan data. Posisi ini menempatkan survei *online* sarana meretas jarak ruang dan waktu responden. Hal ini lebih merujuk kepada penggunaan beragam aplikasi-aplikasi internet atau situs internet untuk melakukan survei (Bhaskaran & LeClaire, 2010; Poynter, 2010; Wright, 2005). Realitas yang diteliti dapat berupa realitas dunia sosial nyata, realitas media, dan dunia maya internet.

Tujuan penelitian survei *online* tidak berbeda dengan penelitian survei konvensional. Merujuk kepada Neuman (2013), peneliti survei mengambil beberapa sampel dari sebuah populasi untuk menjawab beberapa pertanyaan.Kozinets (2010, h. 44)menyatakan survei *online* cenderung berusaha untuk memberikan jawaban terhadap adopsi, pola penggunaan, preferensi penggunaan, dan demografi yang terjadi dalam kehidupan dunia maya. Survei *online* juga merupakan bentuk pengumpulan data dalam paradigma positivisme, sehingga penggunaan tidak dapat dilepaskan dari cara pandangan paradigma tersebut. Penelitian-penelitian survei *online* juga bertujuan untuk mengetahui hubungan, sebab akibat, atau pengaruh suatu hal terhadap hal yang lain (Neuman, 2013; Poynter, 2010).

Penyebaran kuisoner *online* juga relatif mudah karena ada beberapa pilihan cara yang dapat digunakan(Bhaskaran & LeClaire, 2010). Peneliti dapat mengirimkannya melalui alamat email-email para responden (Savage &Waldman, 2008; Sue & Ritter, 2006)[28]. Bentuk kuisoner yang dikirimkan dapat

[28] Savage and Waldman (2008) melakukan sebuah penelitian yang membanding respon terhadap penelitian yang menggunakan survei online dengan survei konvensional yang menggunakan pengiriman surat. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa respon terhadap yang survei konvensional lebih baik. Responden cenderung lebih konsisten dalam



berupa borang isian atau tautan ke halaman situs yang menyajikan kuisoner tersebut(Poynter, 2010; Sue & Ritter, 2006). Jika kuisoner tersebut berupa borang isian, maka responden perlu mengirimkannya kembali ke alamat email peneliti(Poynter, 2010). Jika peneliti mengirimkan tautan halaman situs yang menyajikan kuisoner, maka responden cukup mengisi kuisoner pada halaman tersebut. Metode yang kedua relatif lebih unggul karena memudahkan responden untuk mengisi kuisoner. Ia tidak perlu merasa direpotkan untuk mengirimkan kembali(Poynter, 2010; Sue & Ritter, 2006). Rekapitulasi hasil survei juga dapat langsung dilihat oleh peneliti karena situs yang menyediakan kuisoner lazimnya telah menyediakannya. *Factor Wiz, Survey Wiz, , QUIS The Dragon,Survey Pro, Survey Monkey, Survey Said, WebSurveyor,* and *Zoomerang* merupakan beberapa layanan survei *online* yang dapat digunakan oleh seorang peneliti *online*(Buchanan & Hvizdak, 2009). Peneliti dapat memilih fasilitas yang berbayar atau gratis dari masing-masing web(Poynter, 2010). Bahkan Google menyediakan fasilitas daftar isian onlien yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan survei *online*.

Penelitian survei *online* mereduksi biaya yang dikeluarkan oleh peneliti (Savage & Waldman, 2008). Ia hanya membayar fasilitas yang dibutuhkan dari situs penyedia layanan survei *online*. Peneliti dapat mengurangi penggunaan kertas karena instrumen dan hasil penelitiannya telah berbentuk digital. Kemampuan internet yang meretas jarak ruang dan waktu memungkinkan peneliti mengurangi biaya transportasi dan telekomunikasi. Pengumpulan data juga relatif cepat karena kuisoner yang telah diisi langsung ditabulasi oleh aplikasi yang digunakan. Hal ini menyebabkan peneliti dapat secara realtime memantau perkembangan hasil pengumpulan data.

**2. Analisis Isi**

Metode lain yang dapat digunakan dalam penelitian media *online* yakni analisis isi(Rodriguez, 2014; Sjøvaag & Stavelin, 2012). Analisis isi sendiri teknik untuk memeriksa atau mengetahui informasi atau konten yang ditulis atau simbol material yang ada dalam teks, gambar, audio, dan video (Neuman, 2013, h. 34). Eriyanto (2013, h. 15)menjelaskan analisis isi bertujuan untuk mengidentifikasi

memberikan jawaban pada pertanyaan yang diajukan melalui kuesioner. Pada sisi yang lain, survei online memberikan kecepatan untuk memperoleh respon, membutuhkan biaya yang lebih murah, dan prosedur yang lebih sederhana dibanding survei konvensional.

secara sistematis isi komunikasi yang tampak/manifest, dan dilakukan secara objektif, valid, reliable, dan dapat direplikasi. Meski manfaat analisis isi menjadikannya metode khas ilmu komunikasi, ragam penelitian ini telah berkembang dan digunakan oleh berbagai rumpun ilmu (Eriyanto, 2013) seperti, geografi (Moodie, 1971), . Keunggulan yang mampu memeriksa konten sebuah pesan telah membantu berbagai kajian yang bersifat keilmuan maupun praktis. Bidang ilmu antropologi, sejarah, sosiologi, kebijakan publik, pemasaran, dan berbagai bidang ilmu sosial juga berusaha menerapkan analisis isi(Eriyanto, 2013; Prajarto, 2010).

Prajarto (2010) menjelaskan bahwa metode analisis isi dapat diterapkan untuk empat tujuan penelitian antara lain;

1. Mendeskripsikan pesan
   Prajarto mengungkapkan bahwa mendeskripsikan pesan merupakan kegunaan pokok dari metode analisis isi. Tujuan penelitian berusaha menerangkan hal-hal yang disajikan dalam teks. Metode analisis isi dapat digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema dan isu-isu yang ada di dalam teks.
2. Membandingkan isi media dan antarmedia
   Penelitian analisis isi membantu peneliti mengidentifikasi isu-isu dan pokok-pokok pemikiran yang tersaji dalam teks media. Hasil deskriptif analisis isi dari beberapa teks dapat dikomparasikan. Hal ini bertujuan untuk melihat relevansi media berdasarkan manifest yang tersaji dalam media. Memang penelitian
3. Menguji hipotesis tentang karakteristik pesan
   Penelitian isi bukan hanya merupakan penelitian deskriptif isi media, melainkan juga dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Prajarto (2010, h. 15) memberikan contoh hipotesis bahwa pada kasus sensitif yang melibatkan negara maka sumber berita yang berasal dari pejabat negara/pemerintah maka akan cenderung menutupi kejadian sebenarnya terjadi. Hal ini dibuktikannya dengan menemukan bahwa terjadi perbedaan data yang disampaikan dari sumber lembaga swadya masyarakat.
4. Memberi landasan untuk penelitian tentang efek media.
   Tentu penelitian analisis isi bukan merupakan penelitian yang sempurna. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan karena hanya



bertujuan mengetahui isi pesan. Ragam penelitian ini tidak berusaha mengetahui dampak dari isi pesan yang terjadi. Penggunaan metode ini dapat digunakan sebagai pintu masuk melakukan penelitian lanjutan. Contoh, hasil penelitian analisis isi dapat dimanfaatkan untuk melakukan penelitian eksperimen atau survey efek media. Bahkan peneliti dapat melakukan penelitian kualitatif berdasarkan hasil analisis isi. Penelitian lanjutan tersebut dilakukan dengan membangun hipotesis yang akan diuji berdasarkan hasil analisis isi yang lebih dahulu dilakukan. Peneliti juga memilliki kesempatan melakukan penelitian kualitatif yang bertujuan melakukan kajian mendalam kepada salah satu atau aspek yang menarik berdasarkan hasil penelitian analisis isi.

Penerapan analisisi isi pada sebuah penelitian melalui tujuh tahapan (Eriyanto, 2013; Prajarto, 2010). *Pertama*, peneliti merumuskan masalah yang ingin diteliti. *Kedua*, peneliti menentukan objek, populasi, dan sampel penelitian. *Ketiga*,membangun kategori. Keempat, menyempurnakan unit analisis, kategori, hingga kelas sebagai instrument penelitian. *Kelima*, melakukan uji validitas dan realibilitas bersama intercoder yang lain. *Keenam*,peneliti melakukan pengumpulan data. *Ketujuh*,peneliti melakukan analisis dan interpretasi terhadap yang telah diperoleh.

Penggunaan metode ini dimungkinkan karena realitas dunia maya internet yang tercipta interaksi manusia melalui jaringan *computer internet* menampilkan teks. Bentuk teks tersebut dapat berupa tulisan, gambar, audio, dan video[27]. *Blog, wikis, Mailing-list*[28], jejaring sosial maya internet[29]dan

---

[27] Yoo and Kim (2012) melakukan analisis isi tentang pengambaran orang-orang yang memiliki obesitas dalam video-video yang diunggah di Youtuebe.

[28] Esquivel, Meric-Bernstam, and Bernstam (2006) melakukan analisis isi percakapan-percakapan dalam sebuah mailing-list yang membahas kanker payudara. Mereka ingin mengetahui anggota kelompok menentukan informasi yang didiskusikan dalam mailing list palsu/menyesatkan atau tidak. Ketiganya juga ingin mengetahui apakah pernyataan sebuah pernyataan yang diidentifikasi sebagai palsu atau menyesatkan dan dikoreksi oleh anggota yang lain dalam posting berikutnya. Mereka menemukan bahwa 10 dari 4600 postingan (0,22%) yang ditemukan palsu atau menyesatkan. Dari jumlah tersebut, tujuh diidentifikasi sebagai palsu atau menyesatkan oleh peserta lain dan dikoreksi dalam rata-rata empat jam dan 33 menit (maksimum, sembilan jam dan sembilan menit).

[29] Patchin dan Hinduja (2010) pernah melakukan penelitian tentang pencantuman informasi pribadi pada pengguna jejaring sosial maya internet MySpace menggunakan analisis isi kuantitatif. Kedua melakukan riset terhadap 2423 profil MySpace yang dipilih secara acak. Ketika melakukan penelitian pada tahun 2006, ia menemukan banyak informasi pribadi yang dicantumkan oleh pengguna yang berusia muda. Jumlah tersebut cenderung menurun

berbagai bentuk ruang di dunia maya dapat dianalisis menggunakan analisis isi. Bahkan percakapan teks maupun audio visual yang terjadi dalam sebuah chat-room dapat analisis dengan menggunakan analisis isi.

Prajarto (2010) menyajikan beberapa hal yang perlu dicermati dalam melakukan analisis isi pada media *online*. Ia menyoroti potensi penelitian terhadap halaman situs media massa *online* maupun individual. *Pertama*, Ia memandang bahwa media *online* memang memberikan data terekam dan dapat dilacak, namun pengelolaan yang tidak regular berpotensi membuat peneliti kehilangan hal-hal yang perlu dianalisisi. *Kedua*, Ia berpandang bahwa proses pembaharuan/*updating* yang kurang memandai berpotensi menyulitkan peneliti memperoleh bahan kajian yang memadai. *Ketiga*, proses pembaharuan yang cepat juga menyulitkan peneliti untuk mendapatkan data yang layak untuk dianalisis. *Keempat*, pada situs yang dikelola secara pribadi, ia berpandangan bahwa ketidakseriusan pengelolaan justru juga dapat menyulitkan peneliti dalam mendapatkan data.

Data penelitian analisis isi pada ranah maya *online* yang berformat digital memudahkan peneliti mengumpulkan dan menganilisis data. Peneliti cukup menggunakan komputer yang terhubung dengan jaringan internet untuk mengunduh data penelitian. Proses analisis data juga terbantu dengan kehadiran beberapa perangkat lunak komputer analisis isi. Peneliti cukup menyusun unit kategori dan analisis dan memasukannya ke dalam perangkat lunak komputer tersebut. Kendala yang muncul penggunaan perangkat lunak komputer yakni masalah bahasa. Perangkat lunak ini lazim dikembangkan dalam bahasa Inggris sehingga teks yang dapat dianlisis cenderung berbahasa tersebut. Berdasarkan penelusuran yang dilakukan menggunakan mesin pencarian Google hanya *Leximencer* yang menyediakan pilihan bahasa Indonesia. Meski perlu diakui perangkat lunak ini tidak dikhususkan untuk analisis isi melainkan analisis narratif. Hal ini menyebabkan peneliti analisis isi yang datanya bersumber dari dunia maya tetap dianjurkan membangun perangkat analisisnya tersendiri.

ketika ia bandingkan dengan data yang sama terhadap informasi yang disampaikan oleh pengguna-pengguna MySpace.



### 3. Analisis Teks Kualitatif

Setelah membahas tentang analisis teks kuantitatif, maka pembahasan dilanjutkan dengan pembahasan metode ini dalam ranah metodologi kualitatif. Ada beragam metode analisis teks yang dapat digunakan untuk mencermati pesan seperti analisis isi, analisis tematik, analisis wacana, dan analisis framing. Meski memberikan perhatian kepada teks, tetapi masing-masing memiliki perhatian yang berbeda. (Eriyanto, 2011, h. 3) menyatakan bahwa analisis isi yang lebih menekankan kepada tentang konten yang disampaikan dalam teks, maka analisis framing berusaha memahami sebuah teks dikonstruksi. Jika analisis wacana berusaha memeriksa struktur pesan dalam komunikasi, maka analisis framing mencoba melihat bagaimana struktur pesan itu dikonstruksi (Eriyanto, 2011; Sobur, 2001, h. 48).

Berbagai analisis tersebut justru menunjukan bahwa teks memiliki aspek yang dapat dikaji. Hal ini sekaligus memperlihatkan bahwa teks bukan sesuatu yang berdiri sendiri. Teks merupakan hasil konstruksi manusia yang mengandung makna dengan tujuan tertentu. (Eriyanto, 2001, h. 29)menyatakan bahwa segala sesuatu yang yang tertuang di dalamnya bukan merupakan fakta, melainkan hasil konstruksi. Sebuah teks yang ada cenderung menonjolkan aspek tertentu dan mengaburkan elemen yang lain(Eriyanto, 2001, 2011; Sudibyo, 2006). Pilihan-pilihan kata dan bentuk merupakan upaya membangun pemaknaan. Hal ini ditegaskan oleh Hartley (2010) bahwa berita merupakan konstruksi realitas yang disusun dari berbagai elemen bahasa. Wacana juga terbentuk juga merupakan hasil replikasi pemaknaan yang dikonstruksi (Hamad, 2004, h. 11; Luhmann, 2000)Fakta yang ada mengalami proses seleksi selama pengumpulan hingga penyampaian berita sesuai dengan tafsir penulis berita. Sobur (2001)Menegaskan teks dibingkai sedemikian rupa sebagai upaya pengontruksi mencapai tujuan.

Secara umum proses konstruksi realitas yang ada dalam media massa *online* tidak terlalu jauh berbeda dengan media konvensional pada umumnya. Hanya saja karena pengelolaan informasi dan berita dalam *new media* mengandalkan kecepatan, konsekuensinya adalah proses konstruksi realitas di dalamnya juga berlangsung secara tepat, karena berupaya memenuhi tuntutan untuk tampil secara *real time* di tengah khalayaknya (Anggoro, 2012; Pavlik, 2013). Jika sebuah penerbitan berita pada media cetak konvensional seperti

surat kabar, majalah, atau tabloid memiliki tahapan redaksional bertingkat, maka pemberitaan pada media massa *online*cenderung direduksi. Berita yang dikirimkan wartawan ke meja redaksi dapat disegera ditampilkan. Contoh, berita tentang bencana alam seperti gempa, letusan gunung berapi, dan tsunami dapat segera ditayangkan media massa *online*.Berbeda dengan surat kabar yang harus menunggu esok hari untuk dapat diberitakan.

Pemanfaatan analisis teks kualitatif pada dunia maya internet tidak jauh berbeda dengan penggunaan pada penelitian-penelitian analisis teks pada media konvensional. Hal yang membedakan hanya terletak pada teknik pengumpulan data. Peneliti analisis teks pada dunia maya cukup mengunduh teks, gambar, audio, dan video yang ingin diteliti dari halaman situs yang ingin diteliti dengan bantuan perangkat komputer dalam bentuk digital (Bourgonjon dkk., 2015; Pulos, 2013; Ziegler, Paulus, & Woodside, 2014). Tentu hal ini berbeda dengan peneliti analisis yang menggunakan media konvensional yang mendorong peneliti untuk melakukan pengarsipan/dokumentasi buku, surat kabar, majalah,rekaman, dan film yang akan diteliti secara manual (Eriyanto, 2001, 2011; Hamad, 2004; Kriyantono, 2006).

Analisis teks kualitatif di ranah maya internet juga tidak terbatas dalam kajian terhadap konten media massa, melainkan juga merambah dalam konteks-konteks lain. Misal Zieglerdkk. (2014) menggunakan analisis wacana untuk melakukan kajian terhadap percakapan dalam sebuah kelompok pembelajaran informal di dunia maya internet. Berbeda dengan Pulos (2013) yang menggunakan analisis wacana untuk menganalisis 400 pesan yang diunggah/*posting* ke forum diskusi World of Warcraft mengenai topik "LGBTQ Player dan WOWCommunity". Bourgonjon dkk. (2015) melakukan eksplorasi terhadap pandangan pemain permainan *online* terhadap dampak yang ditimbulkan permainan yang dimainkan.

## 4. Etnografi Dunia Maya Internet

Kultur dan manusia merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Malinowski (1942) dalam karyanya yang berjudul *Man's Culture And Man's Behavior* secara jelas menyatakan bahwa *"Culture is clearly the fullest context of all human activities"* Setiap tindakan manusia pasti bermuatan kultural dan setiap kultural merupakan hasil tindakan manusia. Hal serupa ada dalam segala aktivitas manusia yang berkaitan dengan penggunaan internet. Sebaran budaya



di ranah ini terbentang dari wilayah personal hingga publik. Mulai dari pembentukan identitas pribadi, pemaknaan kolektif terhadap segala aspek kehidupan dunia maya internet, hingga kepemilikan terhadap kultur yang dibangun bersama merupakan segala yang mungkin berkaitan kultur dan manusia di ranah maya internet (Bromseth & Sundén, 2011; Campbell, 2011)[30].

Kultur di dunia maya internet merupakan hasil produksi dan reproduksi makna manusia terhadap aktivitasnya melalui jaringan internet global (Bell, 2006; Escobardkk., 1994; S. Jones, 1997; Lovink, 2002). Bersama para pengguna internet lain mempertukarkan gagasan dan ide yang kemudian menghasilkan karya, cipta, dan karsa di dunia maya internet maupun dunia. Melalui interaksi di ranah ini, manusia juga mempertukarkan dan membangun tata nilainya sendiri (Lalueza, Crespo, & Bria, 2008). Hal ini seiring dengan penggunaan dan perkembangan bahasa, tata nilai, teknologi, struktur masyarakat manusia yang menggunakan internet (Bell, 2006; Fuchs, 2007; Hine, 2000)[31].

Tidak heran dibutuhkan sebuah metode yang menyeluruh dan mendalam untuk memahami kultural di ranah ini(Kozinets, 1998, 1999, 2006, 2010). Bukan sekedar berupaya mendeskripsikan tentang hal yang terjadi, melainkan juga menghadirkan visi kultural dari para pemilik pemiliknya(Kozinets, 1998, 1999, 2006, 2010). Hanya mereka yang bergelut dengan kulturnya yang benar-benar memahami kultur tersebut secara utuh. Perlu ada sebuah metode yang mampu membantu pihak diluar pemilik kultural untuk dapat memahami hal tersebut. Pilihan untuk mengadopsi penelitian etnografi merupakan pilihan yang sesuai dengan tujuan ini (Kozinets, 1998, 2002, 2010). Metode yang berkembang dari upaya para penjelajah pada abad pertengahan untuk

[30] Campbell (2011) menulis sebuah artikel yang berjudul *Internet and Religion*sebagai sebuah bab dalam buku *The Handbook of Internet Studies*. Ia menjelaskan internet telah menjadi salah kolektif untuk berbagi informasi dan membangun percakapan mengenai keagamaan. Sebuah topik yang kerap diidentikan dengan wilayah privat. Pembahasan tentang gender dan sexualitas di ranah maya internet juga dilakukan oleh Bromseth and Sundén (2011) melalui artikel yang berjudul *Queering Internet Studies: Gender and Sexuality*di buku yang sama.

[31] Fuchs menyebut kehidupan sosial yang terbentuk di ranah maya internet sebagai *self-organizing system*. Hal ini merujuk kemampuan para pengguna internet untuk menciptakan kehidupan sosialnya sendiri melalui interaksinya di ranah maya internet. Mereka berinteraksi kemudian mendefinisikan diri sebagai aktor, menciptakan struktur dan sistem sosial sesuai dengan relasi yang terbentuk. Ketika relasi dan interaksi memudar atau kemudian hilang maka turut memudar atau hilang kehidupan sosial tersebut di dunia maya internet

memahami kaum pribumi dapat dimanfaatkan untuk memahami kehidupan kultural di dunia maya internet(Angrosino, 2005; Denzin & Lincoln, 2005a).

Etnografi merupakan metode penelitian yang dikhususkan untuk memahami aspek kultural dalam masyarakat (Bryman, 2012; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Memanfaatkan segala informasi dan data yang ada metode ini membantu peneliti atau pihak yang ingin melakukan kajian kultural memahami perilaku-perilaku manusia dalam dan konteks sosialnya. Perilaku manusia bukan sekedar hasrat individu, melainkan berkaitan dengan tata nilai yang ada dalam kelompoknya. Sesuatu yang dibangun dan direproduksi melalui segenap tindakan para anggotanya. Melalui hal ini mereka membangun identitas, makna, keyakinan, hingga visi kultural bersama.

Penggunaan ini relevan karena internet telah berkembang lebih dari sarana interaksi dan komunikasi melainkan dunia kultural. Pada ranah maya internet dapat ditemukan beragam kultur. *Online game culture(T. L. Taylor, 2011; D. Williamsdkk., 2006), cyberactivism(Ayers, 2006; McCaughey & Ayers, 2013), hack culture, mobile culture(Goggin, 2012)*merupakan beberapa kultur yang berkaitan interaksi manusia di dunia maya internet. *Hack culture*merupakan kultur yang dibangun oleh komunitas hacker dan programer komputer. *Cyberactivism* merujuk kepada penggunaan internet sebagai saran gerakan sosial atau kegiatan aktivisme (McCaughey & Ayers, 2013). *Online game culture* merupakan kultur yang tercipta dari interaksi antar pemain sebuah permainan atau antar permainan *online*(Shaw, 2010). Varian kultur ini beragam sesuai dengan permaian *online* yang dimainkan serta interaksi antar pemainan. *Mobile culture* merupakan kultur yang tercipta dari penggunaan telepon seluler (Goggin, 2012; Hjorth, 2008). Kompleksitas *mobile culture* bertambah kompleks seiring terintergrasinya jaringan internet global ke dalam perangkat telepon seluler.

Tentu etnografi tidak dapat diterapkan secara utuh seperti penerapannya pada ranah kehidupan nyata sosial. Perlu ada penyesuaian agar metode ini dapat diterapkan untuk riset di dunia maya internet(Hine, 2000). Tidak ada kehadiran fisik pada ranah maya internet merupakan penyebabnya. Semua terjadi melalui representasi teks, gambar, video, dan audio yang hadir di layar komputer. Tidak ada komunikasi tatap muka langsung di ranah maya ini. Semua termediasi melalui jaringan internet global. Hal ini tentu menjadi hambatan bagi peneliti etnografi konvensional yang ingin terlibat secara



menyeluruh dalam seluruh aktivitas subyek penelitiannya(Hine, 2000; Murthy, 2008). Pembicaraan komunitas yang teliti hanya dapat diamati melalui ruang percakapan komunitas seperti *chatroom, thread internet forum, grup* Facebook. Komunikasi dua arah antar pengguna atau anggota komunitas juga kurang dapat diamati karena proses ini cenderung menggunakan sarana komunikasi yang bersifat privat seperti *private chat* atau *private message*. Jika ada komunikasi dua arah antar pengguna yang dapat diamati, maka hal tersebut cenderung terbatas karena tidak semua pengguna mau membuka isi komunikasi yang dilakukan.

Tantangan lain yang harus dihadapi oleh periset etnografi di ranah ini yakni mengenai pengumpulan data. Ketidakkehadiran fisik menuntut periset untuk melakukan wawancara, dan observasi yang termediasi(Bengry-Howell, Wiles, Nind, & Crow, 2011; Kozinets, 2010). Meski dalam kondisi-kondisi tertentu wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, ada kencenderungan proses pengumpulan data ini dilakukan menggunakan korespondensi email atau aplikasi *chatting*(Garcia-Álvarezdkk., 2015; Kozinets, 2002, 2006).Observasi juga hanya dapat dilakukan dengan mengamati percakapan yang tampak terjadi di ruang terbuka milik komunitas(Garcia-Álvarezdkk., 2015; Kozinets, 2002, 2006).Minimgimik dan raut wajah yang mampu diamati dalam proses komunikasi. Cermatandapat dilakukan pada penggunaan simbol dan tanda yang dari percakapan, interaksi, komunikasi, dan segenap kehidupan dalam komunitas..

Segenap tantangan ini bukan menjadi penghalang bagi periset etnografi di dunia maya internet. Hal justru harus dijawab dengan menghadirkan sebuah metode etnografi di dunia maya internet yang cermat(Garciadkk., 2009). Upaya ini penting dilakukan karena di masa yang akan datang, dunia maya internet bukan sebuah ranah yang terpisah dari kehidupan nyata sosial manusia. Ruang dan waktu ini berbaur dengan realitas kehidupan manusia (Lifton & Paradiso, 2010). Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah pengguna dan waktu penggunaan internet setiap tahunnya. Demikian juga dengan kultur para pengguna internet yang bergerak dinamis seiring dengan perkembangan teknologi dan dinamika sosial yang terjadi diantara pengguna(Garciadkk., 2009).

Beberapa riset telah menunjukan telah menunjukan perubahan perilaku dan kultural yang terjadi pada pengguna internet. Misal, para pembaca berita terutama di dunia maya internet cenderung menjadi pembaca cepat [32]. Mereka bukan tergolong sebagai orang yang membaca secara mendalam, melainkan hanya membaca inti pemberitaan yang tersaji di judul dan halaman pertama internet. Jurnalisme di dunia ini juga perlahan berubah. Tuntutan ini mendorong ada media massa yang lebih menekan kepada konsep *what, when,* dan *where* dibanding memenuhi konsep *what, when, where, who, why, whom,* dan *how*(Anggoro, 2012). Keadaan ini dipicu kemelimpahan informasi yang ada di dunia maya internet sehingga mendorong untuk dapat mengonsumsi informasi sebanyak mungkin.

Gerakan sosial yang lahir melalui jejaring sosial maya internet juga menjadi hal menarik diteliti [33]. Ada pergeseran pemaknaan tentang gerakan sosial yang terjadi di masyarakat pada era ini. Bentuk ekspresi atau tuntutan terhadap pemerintah atau pemangku kepentingan yang terkait seperti demonstrasi, mimbar terbuka, aksi mogok makan, atau *long march* cenderung digantikan aktivisme di ranah maya internet. Petisi *online* yang berkembang di jejaring dunia maya internet (Dumasdkk., 2015), usaha untuk memunculkan trending topic di Twitter(Gleason, 2013), membuat grup diskusi di Facebook (Harlow, 2012), dan menerbitkan pemberitaan melalui situs internet merupakan bentuk gerakan sosial yang muncul di dunia maya internet (Irving & English, 2011; Nitschke, Donges, & Schade, 2014). Sajian ini baru sebagian dari

[32] Liu (2005) mengatakan bahwa pembaca teks digital cenderung menggunakan teknik scanning dalam membaca. Metode scanning merujuk kepada teknik membaca cepat dengan menfokuskan pencarian pada informasi yang dibutuhkan, sehingga pembaca tidak perlu membaca seluruh informasi yang disajikan dalam teks. Pembaca cenderung menggunakan menu pencarian dengan memasukan kata-kata kunci untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Temuan yang menarik dari penelitian yang dipublikasikan oleh Liu yakni ternyata bahwa pembaca teks digital membutuhkan waktu lebih dalam membaca seluruh teks dibanding waktu yang dibutuhkan untuk membaca teks yang tertulis di kertas. Hal ini disebabkan seseorang membaca beberapa teks dalam waktu yang bersamaan. Informasi yang melimpah mendorong keinginan untuk membaca banyak hal dalam waktu bersamaan.

[33] Moalla (2014) memadukan etnografi internet atau netnografi dengan fgd untuk melakukan kajian terhadap persepsi masyarakat Tunisia dengan gerakan sosial Arab Spring yang terjadi di Facebook. Postill and Pink (2012) dalam artikelnya yang berjudul *Social media ethnography: The digital researcher in a messy web* melakukan kajian etnografi terhadap aktivitas yang terjadi di Facebook selama demonstrasi yang terjadi 15 Mei 2011 di Barcelona.



berbagai diskusi yang mungkin hadir ketika membahas kultur dunia maya internet. Hal ini menjadi pemantik untuk menyajikan tawaran metodologis untuk memahami realitas dunia maya internet. Uraian akan dilanjutkan dengan membahas etnografi dunia maya internet atau netnografi yang dikembangkan oleh Robert V. Kozinets.

Bab IV

# Mengenal Netnografi

*"A good historian of science will note that laypeople and scholars present at the birth of electricity, the railroad, the telephone, the television, and most of the other major innovations uttered similar pronouncements. But, as it inevitably turns out, our theories and techniques almost always can accommodate the new phenomena, be they global air travel or digital avatars in virtual worlds. In fact, shedding light on the similarities and differences with what has gone before – theoretically and substantively – is very often our objective as scholars and scientific thinkers."(Kozinets, 2010)*

Pembahasan tentang netnografi tidak dapat dilepaskan dari entnografi. Metode ini yang kemudian menginspirasi kemunculan netnografi (Kozinets, 1998, 1999, 2010). Sebuah bentuk aplikasi etnografi pada ranah maya internet. Hal ini bukan berarti konsep-konsep etnografi dapat serta-merta digunakan dalam penelitian internet. Penerapannya membutuhkan penyesuaian karena realitas yang dihadapi jelas berbeda (Kozinets, 1998, 1999, 2010). Entografi merupakan metode penelitian yang membantu manusia untuk memahami masyarakat dan budaya dalam realitas sosial (Spradley, 1997). Netnografi merupakan metode penelitian yang manusia untuk memahami masyarakat dan budaya yang terbentuk interaksi manusia melalui jaringan internet(Kozinets, 2010; R. Lee, 2010). Perlu penjelasan lebih lanjut terhadap hal ini karena perbedaan realitas tentu melahirkan penerapan metode yang berbeda juga. Hal tersebut mendorong bagian ini berusaha menerangkan perbedaan dan irisan antara etnografi dan netnografi.

Etnografi sebagai peletak dasar visi penelitian netnografi merupakan sebuah metode yang berusaha untuk mengungkapkan cara pandang, pemaknaan, dan konstruksi kultural dari sudut pandang suatu masyarakat pemilik kultur (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Kriyantono, 2006, 2012; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Metode yang lahir dari kajian antropologi dan

berkembang di berbagai bidang ini bertujuan mengidentifikasi, menghadirkan, dan menyuguhkan peran, ritual-ritual dan keyakinan dari subyek yang diteliti (Denzin & Lincoln, 2005a; Hammersley & Atkinson, 2007; Spradley, 1997). Hal tersebut dapat dilihat dari interaksi antar subyek dalam sebuah budaya. Secara gamblang peneliti etnografer akan menjadi seorang *storyteller* pasca ia melakukan penelitian(Neuman, 2013; Spradley, 1997). Bukan sekedar menjadi seorang pendongeng tentu, melainkan mampu mengantarkan pembaca merasuki dunia para pemilik budaya dan memahaminya secara *verstehen*(Neuman, 2013).

Visi kultural masyarakat merupakan tema yang menjadi perhatian utama penelitian ini (Neuman, 2013; Spradley, 1997). Etnografi tidak berusaha mengonstruksi kembali cara pandang masyarakat tersebut, tetapi mengajak pembacara memandang realitas dengan cara pandangan masyarakat tesebut. Menurut Wolcott (2005), peneliti etnografi harus mampu menghadirkan pemahaman prinsip dan peran para anggota terhadap perannya, Ia juga berpandangan bahwa peneliti mampu mengantarkan pembaca merasakan suasana kebatinan para individu terkait dengan peran kebudayaannya dalam masyarakat tersebut. Hal tersebut termasuk dalam tata perilaku kehidupan anggota dan masyarakat pemilik kultural tersebut.

Penjabaran tersebut mengarahkan bahwa etnografi merupakan penelitian yang bersifat menyeluruh, integratif, dan berusaha menghadirkan visi kebudayan berdasarkan *native's point of view*(Spradley, 1997). Karakteristik yang mendorong peneliti perlu menyediakan ruang dan waktu yang lama untuk hadir bahkan terlibat dalam kehidupan subyek penelitiannya(Neuman, 2013). Hal ini harus ditempuh agar peneliti dapat memperoleh sudut pandang budaya yang utuh berdasarkan *native's point of view*. Tidak mudah peneliti dapat memperoleh hal tersebut, jika hanya mewawancarai atau bergaul dalam waktu yang relatif singkat dengan subyek penelitian. Ia takkan mendapatkan kedalaman data karena tidak ikut merasakan suasana kebatinan dan masuk ke dalam alam pikir subyek penelitiannya tersebut.

*Ethnography is about revealing context and thus complexity. The potential of this method lies not in a reduction of complexity, not in the construction of models, but in what Geertz calls "thick description"*Wittel dalam (Kozinets, 1998). *Thick description*menjadi hal yang tidak dapat diabaikan dalam hal ini(Geertz, 1992). Peneliti perlu berusaha meraih setiap detil dari subyek yang diteliti (Neuman, 2013). Setiap detil mengandung makna. Bahkan hal yang belum diperhitungkan dapat memiliki arti besar dan mendalam dalam kehidupan subyek penelitian (Geertz, 1992). Peneliti tidak boleh berhenti pada nilai—nilai yang tampak dipermukaan, melainkan perlu mengejar hingga menyingkap tabir makna yang diharapkan oleh para pemilik kultur (Bryman, 2012; Neuman, 2013; Spradley, 1997).



Hal tersebut baru dapat muncul ketika penelitian ini dapat menghadirkan interaksi individu pemilk kultur tersebut dalam keadan yang alamiah (Hammersley & Atkinson, 2007; Spradley, 1997). Upaya tersebut tampak dari kemampuan peneliti mengali dan menyampaikan tata perilaku yang menjadi kekhususan seta mengaitkannya dengan identitas budaya yang dimilikinya. Hubungan tersebut merupakan hasil jalinan antara perilaku, bahasa, dan artefak anggota pemilik kebudayaan tersebut (Bryman, 2012; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Ketiga elemen tersebut merupakan sajian budaya yang dapat membantu peneliti menyajikan visi kultural masyarakat tersebut.

Creswell (2013) menjelaskan ada enam inti elemen yang harus ada dalam penelitian etnografi. *Pertama*, penelitian etnografi harus menyajikan penjelasan yang detil. *Kedua*, penyampaian laporan penelitian ini mengalir seperti sedang bercerita/*story telling*. *Keempat*, penelitian ini menggali topik-topik kultural yang berkaitan dengan perlikau dan peran dalam masyarakat. *Kelima*, laporan penelitian ini menyajikan pendekatan konstruktivis. *Keenam*,peneliti bukan merupakan agen perubahan yang bersifat emansipatoris, melainkan menyajikan visi masyarakat berdasarkat cara pandangnya.

Hammersley and Atkinson (2007)mengemukakan ada empat karakteristik yang dimiliki oleh penelitian entnografi. *Pertama*, keduanya berkesimpulan bahwa penelitian etnografi lebih mengarah kepada eksplorasi bukan merujuk kepada pengujian hipotesis tertentu. *Kedua*, Atkinson dan Hammersley memandang bahwa etnografi bukan penelitian yang terstruktur seperti dalam paradigma positivis, sehingga peneliti tidak menentukan kategori-kategori ketika sebelum memulai penelitian. Kategorisasi tercipta dari data yang dikumpulkan peneliti. *Ketiga*, penelitian memberikan kepada sebuah kasus tertentu dengan mendalam. *Keempat*, peneliti tidak terlalu memberikan perhatian kepada data statistik dan kuantitatif, menginterpretasi makna baik yang hadir dalam berbagai tindakan manusia dan produknya,

## A. Dimensi-dimensi Etnografi

Meski menekankan kepada sudut pandang subyek penelitian/*native views*, sebuah penelitian etnografi tidak dapat dilepaskan dari sudut pandang peneliti. Hal ini tidak dapat dihindari karena seorang peneliti memiliki kognisi bawan walaupun ia dituntut mampu menghadirkan sajian yang murni. Tidak heran bahwa dalam penelitian etnografi dikenal ada dua dimensi yakni dimensi emik dan dimensi etik (Amady, 2014; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Dimensi emik berkaitan dengan usaha menjelaskan fenomena kultural yang terjadi dalam perspektif *native views* (Denzin & Lincoln, 2005a; Spradley, 1997). Berbeda dengan dimensi etik yang berkaitan dengan perspektif ekternal yang mencoba memahami fenomena kultural dalam masyarakat yang diteliti (Denzin & Lincoln, 2005a; Spradley, 1997).

Sebuah penelitian etnografi akan menyajikan kedua dimensi. Hanya tingkat kecenderungan yang dari sebuah penelitian yang membedakannya dengan penelitian lain. Ada penelitian etnografi yang lebih menekankan kepada dimensi emik, tetapi ada juga riset yang lebih memberikan perhatian pada dimensi etik (Amady, 2014). Pada penelitian etnografi yang lebih kuat dimensi etik bukan berarti bahwa penelitian tersebut mengabaikan *native views* yang menjadi titik tekan etnografi, melainkan lebih menekankan penilaian terhadap data yang diperoleh dari lapangan berdasarkan subyektivitas peneliti. Peneliti etnografi dari eropa mencoba menjelaskan kehidupan kultural di negara-negara jajahan dengan perspektifnya sendiri (Denzin & Lincoln, 2005a). Mereka tidak mengabaikan *native views* pihak yang diteliti, tetapi menggunakan sudut pandangnya untuk menilai fenomena yang terjadi [34].

Cermatan awal yang dapat digunakan untuk melihat kecenderungan ini dapat diamati dari metode pengumpulan data. Jika peneliti memilih untuk terlibat menyeluruh dalam seluruh aktivitas sosial yang terjadi pada fenomena yang teliti, maka ada kemungkinan bahwa dimensi emik yang akan menguat (Bryman, 2012; Hammersley & Atkinson, 2007; Spradley, 1997). Jika peneliti

[34] Denzin dan Lincoln mencatat bahwa pada era awal pengembangan etnografi, para peneliti dari eropa menggunakan metode ini untuk melakukan penelitian terhadap orang-orang Afrika, Asia, dan kelompok masyarakat berwarna dari negara dunia ketiga. Mereka menggunakan perspektif asalnya untuk menilai kelompok masyarakat yang diteliti. Menurut pandangan mereka, masyarakat-masyarakat tersebut cenderung dinilai primitif dan ahistoris.



memilih untuk mengurangi keterlibatan dalam penelitian yang dilakukannya, maka ada peluang dimensi emik dari sebuah penelitian juga berkurang (Bryman, 2012; Hammersley & Atkinson, 2007; Spradley, 1997). Semakin jenuh peneliti bersama subyek penelitian maka semakin tidak mudah peneliti untuk keluar dari cara pandang subyek yang diteliti. Pemikiran ini didasarkan pandangan bahwa tingkat keterlibatan peneliti cenderung berkaitan dengan sikap peneliti menanalisis dan menyajikan penelitian.

Asumsi ini tentu tidak bersifat kaku karena ada hal lain yang ikut mempengaruhi. Relevansi etik atau emik juga berkaitan dengan paradigma yang dipilih (Bryman, 2012; Hammersley & Atkinson, 2007; Kriyantono, 2012; Neuman, 2013). Ketika seorang peneliti memilih bernaung dalam paragdima kritis maka tidak dapat dipungkiri bahwa dimensi etik yang akan menguat(Amady, 2014; Kriyantono, 2012). Ragam riset ini telah melekatkan semangat kritis pada hasrat dan niat peneliti. Periset etnografi telah memiliki asumsi awal bahwa terjadi ketimpangan atau kesenjangan struktur, kelas, dan kekuasaan yang terjadi dalam sebuah fenomena kultural (Kriyantono, 2012; Neuman, 2013). Ia berusaha memahami realitas kultural yang ada kemudian mencoba mengungkapnya dalam sudut pandang kritis. Penelitian yang seperti ini ini tentu menunjukan bahwa dimensi etik lebih kuat dibanding dimensi emik.Berbeda dengan penelitian yang berpayung dibawah paradigma konstruktivis atau interpretatif maka akan cenderung menguatkan dimensi emik. Paradigma ini mendorong menyajikan realitas dari sudut pandang pemilik kultural. Ia diharapkan berusaha mengurangi keberpihakan atau kecenderungan penilaian tetentu dalam penelitiannya.

Kedua dimensi ini pasti ada dalam penelitian etnografi. Bukan untuk meniadakan salah satu diantaranya sama dengan menghilangkan keduannya(Amady, 2014). Etik tidak mungkin mampu ada tanpa kehadiran emik. Hal serupa terjadi pada emik yang tidak mungkin dapat tersaji tanpa dimensi etik. Emik membutuhkan etik untuk memberikan makna dan nilai, tetapi etik juga membutuhkan emik sebagai pinjakan. Keduanya saling melengkapi meski juga berkontestasi untuk memberi warna dominan dalam sebuah penelitian etnografi. Hal serupa terjadi penelitian netnografi sebagai sebuah metode penelitian yang berpijak pada etnografi. Kecenderungan emik atau etik dalam penelitian netnografi dapat diperhatikan pada contoh-contoh riset ini dalam berbagai publikasi jurnal maupun buku.

### B. Netnografi sebuah pengantar

Netnografi hadir untuk mengembangkan semangat penelitian etnografi pada dunia maya. Selaras dengan etnografi, netnografi berusaha untuk mengungkapkan visi kultural dari kelompok sosial yang terbangun dari interaksi manusia di dunia maya internet(Kozinets, 1998, 1999, 2006, 2010). Frase *net* yang mengawali istilah ini berusaha memberikan identitas bahwa metode ini dikhususkan pada ranah maya internet(Kozinets, 2010). Penyertaan frase ini sekaligus menandai bahwa netnografi bukan hal merupakan sebuah metode yang baru, melainkan juga bentuk penyesuaian etnografi terhadap perkembangan teknologi dan masyarakat (Rocca, Mandelli, & Snehota, 2014).

Netnogafi bukan istilah tunggal yang berusaha mendekati realitas di ranah maya menggunakan metode etnografi. *Virtual etnography* (Hine, 2000), *Webnography* (Puri, 2007), *Network ethnography* (Howard, 2002), *cyber-ethnography* (Ward, 1999) dan *digital ethnography* (Murthy, 2008; Varis, 2016). Mereka hadir dengan warna dan pandangannya masing-masing tentang etnografi di ranah ini, meski dengan semangat yang sama untuk mengembangkan etnografi di dunia maya internet. Kesepahaman ini dapat dicermati dari cara pandang mereka dalam melihat kehidupan dunia maya internet. Ward (1999) melihat bahwa keterlibatan manusia dalam dunia maya internet telah memunculkan interaksi. Hine (2000) berpandangan bahwa interaksi yang terjadi melalui internet telah melahirkan artefak-artefak kultural, sehingga kehidupan yang terjadi pada dunia tersebut dapat diteliti dengan metode ini.Murthy (2008) memandang bersama perkembangan teknologi telah mendorong digitalisasi komunikasi sehingga menumbuhkan ruang-ruang kehidupan sosial dan kultural baru. Kozinets (2010) memandang bahwa kehidupan sosial dan kultur yang ada di dunia maya internet merupakan interaksi manusia dalam komunitas yang termediasi oleh jaringan internet.

Perbedaan baru terlihat ketika masing-masing pemikiran tentang metode penelitian tersebut dicermati. Misal *Digital-ethnography* lebih menekankan pada pengamatan terhadap kehidupan dunia maya internet (Varis, 2016). Metode ini hanya mencermati pada segala hal yang ditampilkan pada oleh subyek penelitian. Misal peneliti ingin melakukan riset terhadap perilaku, pembicaraan, dan interaksi penggemar dengan artis idola berdasarkan *tweet* atau *retweet* yang ada. Peneliti kemudian hanya memperhatikan pada



interaksi, tanggapan, komentar yang diberikan oleh penggemar atau artis idola maupun timbal balik yang terjadi diantaranya. *Digital-ethnography* tidak berusaha menyikap pandangan atau sikap dari penggemar atau aktris idola melalui wawancara. Data yang ada dihimpun, dikategorisasi, kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian.

Howard (2002) melalui *network ethnography* menawarkan hal berbeda. Ia memadukan analisis jaringan sosial dengan etnografi. Howard menggunakan analisis jaringan untuk membenarkan seleksi kasus. Kasus yang terpilih kemudian diteliti menggunakan etnografi. Namun, tawaran ini belum memberikan panduan praktis yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan penelitian lain. Jika membaca lebih lanjut artikel Howard, maka tawaran ini justru lebih menekankan pada analisis jaringan sosial.

Hal yang berbeda juga tampak ketika netnografi dibandingkan dengan *virtual ethnography*. Netnografi mendorong peneliti untuk secara penuh untuk menjadi bagian baik secara langsung maupun tidak langsung dengan subjek penelitiannya. Peneliti menjadikan komputer dan jaringan internet global sebagai sarana untuk mengumpulkan data. Artinya, data yang hanya diperoleh dari interaksinya di dalam forum internet, *chat room, mailing-list, blog*, atau jejaring sosial maya internet yang ditelitinya. Berbeda dengan *virtual ethnography* yang juga mendorong keterlibatan peneliti untuk melakukan observasi di dunia nyata sosial internet terhadap subjek yang ditelitinya. Hal ini dipandang perlu karena data yang hanya diperoleh dari pengamatan di dunia maya internet dinilai bersifat manipulatif. Tentu hal ini dimungkinkan dilakukan jika subjek penelitian masih dapat dijangkau oleh peneliti. Padahal dalam pandangan netnografi kultur dunia maya internet merupakan segala hal yang tampak dari interaksi pengguna melalui jaringan dunia maya internet. Ketika peneliti juga melakukan observasi pada kehidupan nyata sosial maka mungkin terjadi bias terhadap data yang diperoleh serta analisis dibuat. Upaya ini juga tidak mudah dilakukan pada saat ini karena subjek penelitian dapat berada dalam ruang waktu yang berbeda dengan peneliti.

Tentu hal ini masih dapat dilakukan ketika subjek penelitian masih dapat dijangkau oleh peneliti, tetapi hal ini tidak mungkin dilakukan . Meski memiliki perbedaan istilah dengan Kozinets, pemikiran Hine (2000, pp. 63-65) perlu dipikirkan dalam membingkai etnorgarfi di ranah maya. Ia berpandangan bahwa metode ini seperti bentuk konvensionalnya berusaha mempertanyakan

asumsi-asumsi budaya yang berlaku dalam masyarkat. Pembeda keduanya terletak pada penggunaan medium internet. Tentu hal ini berimplikasi terhadap perubahan perilaku berkomunikasi individu-individu di dalamnya ; Situasi ini yang mendorong peneliti perlu melakukan interpretasi dan reinterpretasi terhadap internet sebagai cara sekaligus medium manusia berkomunikasi (Reich, 2015).

Hine juga berpendapat bahwa internet menciptakan ekologi berkomunikasi yang kaya dibanding dengan teknologi komunikasi sebelumnya. Teknologi ini menghadirkan kompleksitas percakapan dan pemaknaan karena di dalam ruang-ruang interaksi. Setiap ragam aplikasi yang tersedia meghadirkan sikap dan perilaku pengguna yang berbeda. Cara dan teknik manusia bekomunikasi dan berinteraksi ditentukan aplikasi yang digunakan. Para pengguna Facebook tentu akan menunjukan perilaku yang berbeda ketika mereka menggunakan Twitter. Tidak heran bahwa Hine kemudian menekankan bahwa internet sebagai artefak kultural dan kultur.

Ia lebih lanjut berpandangan bahwa peningkatan penggunaan medium ini mendorong bahwa semakin pudar sekat berkomunikasi dan berinterasi. Meski ia lebih menekankan kepada aspek kewilayahan, tetapi secara konkret medium ini telah memudarkan sekat-sekat ruang dan waktu. Hal ini berimplikasi terhadap konstruksi kultural yang tercipta. Tidak ada sekat kewilayahan kultural melainkan mengarahkan kepada topik-topik yang lebih spesifik. Ikatan kewilayahan bukan lagi menjadi unsur utama dalam bermasyarakat dan berbudaya. Keterjangkauan yang luas memungkinkan manusia untuk membangun gagasan dan komunitas bersama.

Etnografi menurutnya sebuah metode yang tepat untuk memahami kultural yang tercipta oleh teknologi tersebut. Kekayaan konteks ruang dan waktu medium memungkinkan peneliti mengkaji dari dinamika kultural dari ranah ini. Baginya, sekat-sekat geografis bukan menjadi hambatan peneliti karena batasan kewilayahan telah pudar. Hal tersebut berganti dengan ruang-ruang yang lebih spesifik terkait dengan segala aspek kehidupan manusia. Ia kemudian mengarahkan peneliti untuk lebih memberikan perhatian kepada kehidupan yang terjadi antar pengguna internet.



Etnografi di ranah ini berusaha menyusun narasi dari *puzzle-puzzle* kultural dan artefak kultural yang ditampakan pengguna internet atau anggota komunitas dalam ranah internet. Kajian metode ini tidak menjangkau kehidupan realitas sosialnya. Hine berpikiran bahwa kehidupan di dunia maya hanya merupakan sepenggal bagian realitas bagi para pengguna internet. Manusia tidak seutuhnya menghabiskan hidupnya dalam ranah ini, meski ia juga berpendapat bahwa realitas yang terjadi dalam ranah ini merupakan bagian kehidupan sosial yang berbentuk virtual.

Jika ditarik kesimpulan tentang etnografi dunia maya internet, maka netnografi memiliki benang merah dengan pengembangan kajian atau metode lain yang berusaha mengadopsi etnografi di ranah ini. Netnografi menawarkan kompleksitas metode yang sistemastis dalam mendekati dunia maya internet. Bukan sekedar mengajak peneliti menjadi pengamat kehidupan melalui layar komputer kemudian menuliskannya dalam dalam sebuah laporan penelitian. Peneliti juga diajak untuk berperan serta dan menjadi bagian dari komunitasnya.

Netnografi kemudian muncul untuk merangkai berbagai pandangan tentang etnografi ranah maya. Bukan meniadakan satu sama lain, melainkan memperkaya metode untuk memahami dunia yang begitu cair dan dinamis. Metode ini lahir dari pemikiran Kozinets yang melihat bahwa komunitas-komunitas yang terbentuk dari interaksi sosial di ranah maya menghasilkan kultur, kepercayaan, cara pandang, tata nilai, serta kebiasaan yang mengatur sekaligus menjadi ciri khas komunitas tersebut (Kozinets, 1998, 1999, 2002, 2010). Ia menuturkan bahwa Pandangan yang membuka pintu bahwa etnografi dapat dilakukan pada ranah maya karena ada budaya dan sistem kepercayaan yang tumbuh melalui proses interaksi pada dunia tersebut.

Netnografi memberikan perhatian kepada kultur yang ada dalam sebuah komunitas di ranah maya internet (Kozinets, 1998). Komunitas yang dimaksud dalam metode ini dapat berupa kumpulan orang yang terhubung dalam sebuah kelompok atau gagasan pembincaraan di ranah maya internet (Kendall, 2011; Kulavuz-Onal & Vásquez, 2013). Pengertian komunitas dalam metode ini bersifat cair karena setiap pengguna internet diasumsikan dapat leluasa datang ke atau pergi dari sebuah komunitas (Hine, 2000; Kulavuz-Onal & Vásquez, 2013). Melalui jaringan internet global, sekat-sekat kewilayahan semakin direduksi. Orang yang berasal dari zona waktu yang berbeda dalam

berkomunikasi dalam ruang yang sama. Orang-orang yang membicarakan hal yang sama dalam dalam satu periode dalam dipandang sebagai sebuah komunitas. Mereka kemudian terhimpun dalam kelompok-kelompok, forum-forum internet, grup-grup yang ada di jejaring sosial maya internet(Bell, 2006; Hafez, 2014; Hine, 2000; Safko, 2012). Bahkan dalam beberapa penelitian terbaru, komunitas di dunia maya internet dapat terbentuk atau terjalin melalui satu topik pembicaraan yang yang sedang populer. Memang mirip seperti sebuah kerumunan di ranah maya internet, tetapi topik ini yang menjadi ikatan antar pengguna untuk saling terhubung. Komunitas dalam alamiah juga dapat terbentuk pada kelompok orang yang mengikuti seseorang di sebuah jejaring sosial maya internet. Kelompok fans sebenarnya terbentuk pada mereka yang mengikuti seorang artis di Twitter.

Tawaran Netnografi yang diberikan oleh Kozinets juga menyinggung mengenai persoalan etika penelitian. Kozinets menekankan penghargaan terhadap etika penelitian. Penelitian yang dilakukan di dunia maya internet harus dilakukan secara terbuka dan akuntabel (Kozinets, 1999, 2002, 2006, 2010, 2015). Peneliti tidak boleh melakukan penelitian secara diam-diam. Peneliti juga harus menghargai hak-hak subyek penelitian . Kozinets juga mengusulkan ada lembaga yang mengawasi etika penelitian ini. Hal ini bertujuan agar penelitian tentang kehidupan dunia maya internet tidak dilakukan secara serampangan dan tanpa ada ketentuan diatur.

Padahal, di sisi lain keterbukaan tidak mudah dilakukan. Tidak jarang keterbukaan peneliti justru menjadi penghambat penelitian untuk memperoleh data. Keterbukaan peneliti pada subyek penelitian dapat mempengaruhi natural setting dalam riset. Subyek penelitian kemungkinan merasa terawasi sehingga tidak nyaman dengan kehadiran peneliti. Hal ini menyebabkan Kozinets menekankan bahwa perlu ada partisipasi aktif dari peneliti dalam komunitas yang diteliti. Hal ini ditunjukan melalui keterlibatannya dalam berbagai percakapan atau kegiatan yang dilakukan oleh subyek peneliti. Bukan sekedar termanggu pasif memperhatikan percakapan komunitas melalui layar komputer(Kozinets, 2010).

Pemikirannya tentang bermula netnografi ketika ia berusaha melakukan penelitian lapang terhadap para penggemar Startrek. Pada perjalanan penelitian, ia menemukan bahwa ada perkembangan bahwa para penggemar tersebut telah berusaha mengembangkan komunitas-komunitas di ranah maya internet. Mereka menggunakan layanan *Buletin Board System* untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi terhadap kegemarannya tersebut. Penemuan ini menginsprasinya untuk melakukan penelitian lain yang lebih memberikan perhatian kepada kehidupan komunitas di ranah maya. Penelitian pertamanya yang secara khusus membahas komunitas *online* yakni tentang kehidupan para penggemar serial televisi X-Files.



Netnografi memanfaatkan *computer-mediated communication* sebagai sumber sekaligus sarana pengumpulan data untuk memahami dan merepresentasikan kultur atau fenomena komunitas dalam bingkai etnografi(Fitchett & Davies; Kozinets, 1998, 1999, 2002, 2010; Kozinetsdkk., 2008). Kozinets melanjutkan bahwa penelitian netnografi merupakan riset yang berbasis observasi yang melibatkan berbagai upaya pengumpulan data dan jenis data sebagai upaya membangun pemahamankomprehensif terhadap fenomena yang diamati. Data tersebut dapat meliputi hasil wawancara, hasil statistik, koleksi dokumen dalam bentuk teks, gambar, audio dan video, serta data dalam bentuk lain yang dapat mendukung penelitian(Kozinets, 2010). Teknik pengumpulan data juga bervariasi antara lain observasi, wawancara, studi kepustakaan, dan analisis teks.

Pilihan Kozinets untuk menginisiasi metode ini menginspirasi berbagai peneliti dan pembelajar untuk mengadopsi metode penelitian ini dalam ranah keilmuan lain. del Fresno Garcia and Peláez (2014) membahas tentang persepsi penggunaan obat generic dari para pengguna internet di Spanyol. Mkono (2011)menggunakan netnografi untuk mengeksplorasi self-presentation lain yang diwakili dalam makanan. Beaven and Laws (2007) mencoba meneliti keloyalan penggemar musik yang ditunjuk dengan usaha mereka untuk mendapatkan tiket pra-penjualan konser. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rokka and Moisander (2009) berusaha untuk memahami diskusi para wisatawan dalam sebuah situs wisata. Keduanya ingin mengetahui keaktifan dan proses negosiasi pengetahuan diantara para pengguna yang memiliki latar beragam yang heterogen. Nelson and Otnes (2005) berusaha meneliti tentang ketidakseimbangan antar budaya yang mempengaruhi perencanaan pernikahan pasangan yang memiliki latar belakang budaya pada chatroom yang membahas pernikahan. Beberapa penelitian yang lain akan dijelaskan dalam buku ini.

## C. Antara Etnografi dan Netnografi

Batas-batas realitas kini perlahan pudar (DiMaggiodkk., 2001; McQuail, 2010; Pavlik, 1996, 2013). Tidak mudah bagi manusia untuk memberi sekat yang tegas antara sebuah realitas dengan realitas yang lain. Semua seakan membaur menjadi sesuatu yang sama dan ajeg dalam kehidupan. Padahal proses pembentukan setiap realitas berbeda. Realitas sosial manusia merupakan hasil interaksinya di dunia nyata sosial (Berger & Luckman, 1990). Realitas media massa merupakan hasil konstruksi dari media massa (Hamad, 2004; McQuail, 2010). Realitas dunia maya merupakan hasil pertukaran gagasan dan informasi yang dipertautkan melalui jaringan internet (Bell, 2006; Bolter & Grusin, 1999a, 1999b; Hine, 2000; Kozinets, 2010; Ward, 1999). Ketiga hal yang jelas berbeda, namun perlahan beriris dan berbaur satu sama lain.

Pembicaraan dunia maya kerap menjadi topik pembicaraan manusia dalam interaksi sosialnya atau sebaliknya. Kadang juga hal tersebut menjadi pemberitaan dari media massa. Hal sebaliknya dapat terjadi ketika pembicaran di media massa atau hasil interaksi sosial menjadi bahan obrolan atau informasi di dunia maya. Kelompok-kelompok sosial baik di dunia maya internet maupun dalam kehidupan sosial terbentuk melalui proses ini. Ada kelompok yang tercipta lebih dahulu di kehidupan sosial yang kemudian juga membangun hubungan melalui jaringan internet. Ada juga kelompok yang lahir dari interaksi melalui jaringan internet kemudian mengukuhkan diri dengan membangun hubungan dalam kehidupan sosial. Tentu tidak semua kelompok yang memilih jalan-jalan tersebut karena ada kelompok yang tetap memilih menjadi kelompok di dunia maya internet atau kehidupan sosial saja.

Kecermatan dalam memberikan batasan akan membantu peneliti dalam menentukan metode yang digunakan. Hal serupa terjadi dalam penelitian netnografi dan etnografi. Kozinets memulai dengan membedakan bentuk komunitas yang diteliti. Ia memberikan dua bentuk komunitas yang menggunakan jaringan internet sebagai sarana berinteraksi(Kozinets, 2010). *Pertama, Online communities*merupakan bentuk komunitas yang terbentuk karena interaksi para pengguna melalui jaringan internet. *Kedua, Communities online* merujuk kepada komunitas yang berawal dari kehidupan sosial nyata kemudian berkembang menggunakan jaringan internet untuk berinteraksi. Kozinets (2010, h. 65) menyatakan bahwa penelitian *online communities* merupakan fokus utama dari netnografi, sedangkan penelitian terhadap *communities online* menempatkan netnografi sebagai metode pendukung dari metode utama yang digunakan.



Pertanyaan kemudian muncul, bagaimana dengan *online* communities yang kemudian berkembang menjadi interaksi dalam kehidupan nyata ? Kozinets menganjurkan untuk peneliti memberikan perhatian fokus penelitian. Menurutnya, baik netnografi dan etnografi memiliki sumber data yang berbeda. Data netnografi murni diperoleh dari proses *computer-mediated communication* atau interaksi yang tercipta melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Ia menegaskan bahwa data ini diperoleh dengan wawancara *online*, observasi *online*, atau mengunduh semua data interaksi dan percakapan yang terjadi dalam *online communities*. Berbeda dengan etnografi yang lebih mengutamakan pada data yang diperoleh dari observasi lapangan, interaksi tatap muka, dan catatan lapangan. Meski memberi jarak antara netnografi dan etnografi, tetapi Kozinets memberikan peluang untuk membaurkan penelitian netnografi dan etnografi. Kozinets menyarankan mengombinasikan pendekatan dan pengumpulan data jika peneliti hendak mengkaji komunitas yang memiliki kehidupan di ranah maya maupun nyata.

Kozinets mengingatkan peneliti untuk tidak gegabah memilih metode penelitian. Bentuk komunitas dapat menjadi acuan pemilihan metode, namun peneliti perlu merenungkan kembali rumusan masalah dan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Hal ini menentukan data yang dibutuhkan dan metode yang dapat digunakan untuk memperoleh data. Kozinets sendiri memberikan panduan bagi peneliti dalam memilih etnografi, netnografi atau bauran netnografi sebagai metode penelitian antara lain,

*Pertama*, peneliti perlu melihat relasi kehidupan sosial nyata dengan kehidupan sosial di dunia maya pada komunitas yang akan diteliti (Kozinets, 2010). Jika peneliti ingin meneliti tentang anggota sebuah internet forum, maka ia perlu menentukan batasan fenomena yang akan ditelitinya. Apakah peneliti hanya akan meneliti interaksi yang hanya terjadi di internet forum ? Apakah peneliti akan meneliti interaksi para anggota internet forum yang terjadi di kehidupan sosial nyata ? Apakah peneliti ingin meneliti interaksi sosial antar pengguna internet forum di dunia maya dan nyata?

*Kedua,* Peneliti perlu mempertimbangkan bahwa kemampuan pengumpulan data dari metode penelitian yang akan dipilih (Kozinets, 2010). Hal ini ditentukan oleh tujuan penelitian yang dilakukan. Jika peneliti ingin mengetahui interaksi yang terjadi di kehidupan sosial nyata dan maya internet, maka peneliti tidak dapat menggunakan netnografi. Hal serupa terjadi ketika peneliti hanya ingin mengetahui interaksi yang terjadi di dunia maya, maka peneliti tidak perlu menggunakan bauran netnografi dan etnografi. Pilihan bauran metode memang dapat berpotensi untuk mengayakan data, tetapi berpotensi

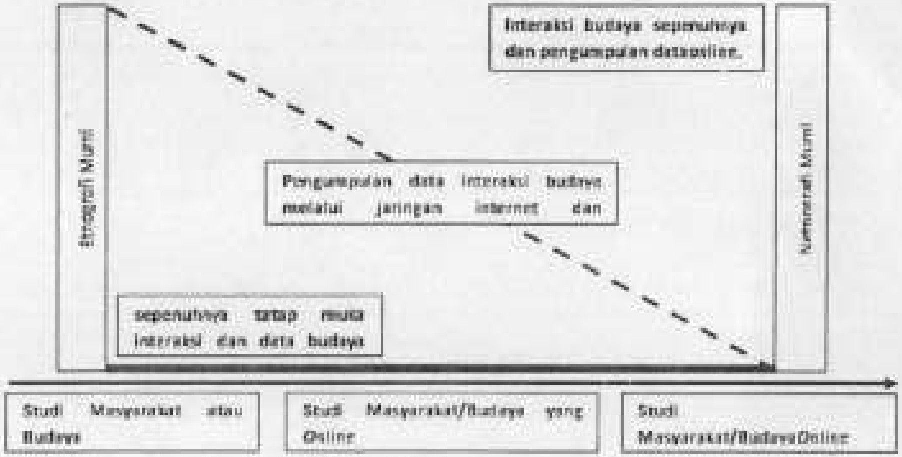
*Ketiga,* Identitas komunitas dan anggota komunitas juga persoalan yang perlu dipertimbangkan (Kozinets, 2010). Latar belakang suku, agama, ras, golongan, wilayah, dan pendidikan kerap dibutuhkan dalam penelitian. Identitas-identitas ini dapat merupakan data yang dibutuhkan atau dapat digunakan untuk memperkaya analisis. Tidak semua data tentang identitas ini dapat diperoleh dengan menggunakan interaksi *online,* sehingga membutuhkan metode lain untuk mendapatkan data. Hal ini tidak perlu dilakukan jika peneliti merasa identitas yang anonim bukan merupakan data yang dibutuhkan.

Penelitian yang dilakukan oleh del Fresno Garcia and Peláez (2014) merupakan contoh riset netnografi murni. Penelitian yang berjudul *Social work and netnography: The case of Spain and generic drugs* membahas tentang persepsi masyarakat spanyol tentang obat generik yang beredar di negara tersebut. Kedua menggunakan netnografi untuk mengumpulkan data. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mereka menemukan bahwa ada pembingkaian opini yang mendeskriditkan penggunaan obat generik di Spanyol. Hal ini menyebabkan penggunaan obat generik kurang dapat diterima oleh masyarakat Spanyol.

Penelitian yang berjudul *Tunisia in the Aftermath of the Revolution: Insights Into the Use of Humor on Facebook to Create Social Bonds and Develop Relational Identity* yang dilakukan oleh Moalla (2014) merupakan contoh bauran netnografi dengan metode lain. Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui humor, perasaan bingung serta kebahagiaan luar biasa, ketakutan, dan ketidakpastian untuk mencerminkan sikap, keyakinan, perasaan, dan pengalaman masyarakat Tunisia pasca revolusi. Data penelitian ini bersumber dari 2 jam diskusi bersama 60 Tunisia mahasiswa dan total 300 *posting*



humor/lucu secara *online* yang dikumpulkan dari jaringan sosial Facebook. 60 peserta diskusi merupakan mahasiswa Tunisia Jurusan Bahasa Inggris di University of Art and Humaniora di Sfax.




Gambar 13. Pendulum perbedaan antara etnografi dan netnografi

Ulasan tersebut mengantar dua sisi metode ini. Netnografi dapat dipandang sebagai bentuk adopsi etnografi di ranah maya, tetapi juga dapat dinilai sebagai metode yang tersendiri. Secara prinsip netnografi berusaha mengaplikasi etnografi di dunia maya internet, tetapi metode ini punya karakteristik ranah, subyek, dan teknik pengumpulan berbeda dengan etnografi. Netnografi selayaknya etnografi berusaha menghadirkan *native view,* tetapi keseluruhan data yang dihadirkan berasal dari ranah maya. Teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi yang dilakukan jelas berbeda karena menyesuaiakan dengan karakteristik medium internet yang digunakan. Berbeda dengan etnografi konvensional yang dapat dilakukan secara tatap muka.

Kozinets mengacu kepada sikap Van Mannen (1988) menyatakan bahwa etnografi tetap merupakan hasil konstruksi. Pada setiap usaha konstruksi tentu ada hal yang tereduksi atau tidak dapat dihadirkan secara utuh. Berlandaskan hal tersebut, Kozinets berpandangan bahwa secara *de facto* tidak ada etnografi yang murni dan benar-benar utuh serta lengkap. Setiap penyajian etnografi merupakan usaha konstruksi yang mendekati cara pandang subyek. Pandangan ini mengiring pemahaman bahwa etnografi merupakan ruh penelitian

netnografi karena metode tersebut menjiwai tetapi tidak dapat diterapkan secara praktis di ranah maya.

## D. Tahapan Netnografi

Tahapan penelitian netnografi tidak berbeda dengan prosedur yang harus dilewati dalam riset kualitatif konvensional. Pengunaan data yang bersumber dari realitas dunia maya bukan berarti menyebabkan tahapan penelitian ini berbeda. Peneliti tetap perlu merumuskan masalah, memilih subyek penelitian, melakukan pengumpulan data, menganalisis data, melakukan interpretasi data, dan melaporkan penelitian (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Tidak ada perbedaan tahapan penelitian ini dengan metode lain bukan berarti netnografi tidak memiliki karakteristik. Netnografi lebih memberikan perhatian kepada penerapan dan penyesuaian setiap tahapan pada ranah maya internet(Kozinets, 2010). Pemilihan subyek dan perumusan penelitian perlu dipertimbangkan. Netnografi hanya memberikan perhatian kultural yang terbentuk dari komunikasi, interaksi dan segala aktivitas manusia yang terjadi/melaluijaringan internet global (Hine, 2000). Pada tahapan ini penelitian perlu memberikan batasan penelitian sesuaai dengan ruh riset netnografi.

Hal menonjol dalam penelitian ini yakni penggunaan perangkat lunak komputer sebagai sarana pengumpulan data. Penggunaan perangkat lunak ini merupakan sebuah keniscayaan karena subyek penelitian ini berada dan menggunakan jaringan internet. Hal ini disebabkan data penelitian ini berupa teks, audio, dan video yang bersumber dari dunia maya internet. Pelaporan riset netnografi tidak berbeda dengan penelitian yang menggunakan metode lain. Bentuk dan format laporan harus sesuai dengan institusi penerimaan laporan. Hal yang perlu menjadi pertimbangan dalam pelaporan yakni etika penelitian yang menggunakan subyek di dunia maya. Pembahasan tentang etika penelitian dunia maya akan dibahas secara khusus pada bab-bab berikutnya.

Meski seolah hanya menerapkan etnografi konvensional ke ranah maya, netnografi tidak boleh dianggap sebagai sesuatu yang ringan untuk digunakan sebagai metode penelitian. Perbedaan karakteristik dunia maya seperti dijelaskan pada bab sebelumnya menjadi ancaman, hambatan, sekaligus peluang untuk melaksanakan setiap tahapan. Kozinets sendiri



memperingatakan peneliti untuk tidak sekedar melihat, mencatat, dan mendengar komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam sebuah komunitas*online*, melainkan merencanaka, melaksanakan, dan melaporkan penelitian ini secara matang. Ia mengajurkan para calon peneliti berpikir reflektif melalui merenungi pernyataan-pernyataan berikut (Kozinets, 2010, h. 79).

a. Seorang peneliti harus mengetahui hal yang ingin diteliti. Hal tersebut tercermin dalam fokus penelitian dan pertanyaan penelitian.
b. Calon peneliti selayaknya mampu mencari, menemukan, dan membaca penelitian-penelitian yang terkait dengan rencana penelitiannya. Hal ini dapat mendukung desain penelitiannya kelak.
c. Peneliti harus menemukan ranah maya internet yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hal ini dapat dicermati dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian dengan komunitas yang dipilih. Peneliti juga disarankan untuk menghindari situs atau komunitas yang telah menjadi subyek penelitian lain.
d. Penggunaan perangkat komputer merupakan sebuah keniscayaan dalam penelitian netnografi. Peneliti harus mempertimbangkan kemampuannya menggunakan komputer. Bukan berarti hanya mereka yang memiliki kemahiran komputer yang dapat melakukan penelitian ini, melainkan keterampilan dasar perangkat ini merupakan sebuah kebutuhan. Keterampilan dasar yang dibutuhkan meliputi
e. Peneliti harus siap memperkenalkan diri kepada sebuah atau beberapa komunitas*online* yang menjadi pilihan subyek penelitian. Peneliti secara juga perlu mengenal bahasa, ketertarikan, dan praktik sebagai permulaan melakukan penelitian. Ia tidak boleh merasa asing dengan subyek penelitiannya.
f. Peneliti perlu menyakinkan diri serta siap melaksanakan penelitian sesuai dengan kaidah-kaidah etika penelitian.
g. Peneliti harus mengasah kemampuannya untuk masuk dan berada dalam sebuah komunitas*online*. Kecakapan komunikasi interpersonal di ranah maya menentukan penerimaan peneliti dalam sebuah komunitas *online*. Hal ini yang menyebabkan peneliti harus mengasah serta meningkatkan kemampuannya berkomunikasi agar mudah diterima untuk melakukan penelitian. Secara praktis kemampuan ini juga

dibutuhkan dalam menyusun, mengulas, dan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan kepada para anggota komunitas tersebut.

h. Peneliti harus mampu menyusun dan taat melaksanakan panduan observasi. Ia perlu sadar tentang yang harus dan tidak dilakukannya dalam melakukan observasi. Peneliti memang perlu menghadirkan visi kebudayaan komunitas tersebut, tetapi ia tidak juga boleh larut dalam interaksi komunitas. Ia tetap perlu menyadari bahwa dirinya merupakan seorang peneliti.

i. Kehidupan dunia maya bersifat dinamis seperti kehidupan sosial di dunia nyata. Interaksi dan komunikasi penggunanya tidak bergerak dalam ruang hampa, sehingga peneliti harus siap menggunakan beragam strategi untuk mengumpulkan data.

## E. Merumuskan Masalah

Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian kualitatif(Neuman, 2013). Hal serupa terjadi dalam penelitian netnografi. Kualitas penelitian ini ditentukan kemampuan peneliti dalam merancang penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data dan melaporkan hasil riset (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Neuman, 2013). Ia tidak dibatasi oleh sebuah instrumen tertentu seperti kuisoner seperti lazim dalam penelitian kuantitatif. Ia dapat menggunakan segala kemampuan dan kesempatan yang mungkin dilakukan untuk melakukan penelitian. Kaidah ini juga berlaku dalam peneliti netnografi.

Terlalu luas memang pandangan ini, tetapi hal tersebut menjadi lebih fokus ketika peneliti mampu merumuskan masalah dengan baik. Tantangan seorang peneliti saat memulai penelitian adalah merumuskan masalah(Kozinets, 2010). Hal ini merupakan pondasi dasar yang perlu dibangun dengan cermat. Kegagalan membangun merumuskan masalah akan memandu kesalahan-kesalahan berikutnya. Peneliti yang tidak mampu merumuskan masalah penelitian, maka ia akan kehilangan arah. Hal ini dapat terlihat dalam hasil laporan penelitian yang tidak memberikan jawaban dari rumusan masalah itu sendiri. Ia hanya bercerita tentang apa yang terjadi atau diperoleh dari lapangan (Amady, 2014). Tanpa memberikan sebuah proposisi dalam memahami realitas yang ada (Bryman, 2012; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Kesempatan pengumpulan data yang dilakukan begitu luas sehingga memungkinkan peneliti merasa bahwa semua data merupakan sesuatu yang



penting dan harus dilaporkan. Padahal tindakan ini justru berpotensi mengurangi esensi penelitiannya. Tidak muncul antara kesesuaian antara latar belakang masalah dan hasil penelitian merupakan tolok ukur dalam mengevaluasi hal ini.

Penyusunan rumusan masalah perlu dipikirkan secara mendalam. Bukan sekedar merumuskannya dalam kalimat tanya. Tidak hanya memindahkan judul lalu membubuhkan kata tanya "bagaimana" atau "apa" ke dalam kalimat tersebut. Judul hanya sebuah nama yang mewakili isi penelitian. Masalah sebuah penelitian baru tampak di dalam latar belakang dan rumusan masalah (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Neuman, 2013). Hal ini yang menyebabkan orang cenderung mempertanyakan judul penelitian dibanding masalah penelitian. Kekeliruan ini merupakan hal yang lazim terjadi karena ada anggapan bahwa judul merupakan segalanya. Padahal inti sebuah penelitian bukan terletak pada judul, melainkan masalah yang diangkat. Judul dapat disusun semenarik mungkin, tetapi belum tentu mewakili isi penelitian.

Perumusan masalah perlu dilakukan dengan secara mendalam agar peneliti menemukan hal esensial yang perlu diteliti. Ada dua langkah yang lazim ditempuh untuk merumuskan masalah[35]. *Pertama,* peneliti dapat melihat realitas yang terjadi dalam masyarakat (Neuman, 2013). Realitas tersebut kemudian dirumuskan menjadi sebuah fenomena yang layak diteliti. Peneliti menyusun beragam fakta-fakta sosial dalam sebuah tulisan sehingga menarik perhatian untuk diteliti. *Kedua,* peneliti dapat menemukan masalah dengan mempelajari studi-studi terdahulu (Neuman, 2013). Peneliti menemukan hal-hal yang belum diteliti dari kajian yang ada sebelumnya. Potensi riset tersebut dapat ditelusuri dari masalah yang diteliti, metode yang digunakan, hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangan penelitian terdahulu. Peneliti dapat menemukan masalah dari kombinasi hasil kajian terhadap penelitian dan jurnal terdahulu.

---

[35] Neuman (2013, h. 193), ia menjelaskan bahwa ada tujuh hal yang mampu menjadi sumber merumuskan masalah yakni pengalaman pribadi, keingintahuan berdasarkan pada sesuatu di media, kondisi pengetahuan di lapangan, memecahkan masalah, *social premiums*, nilai pribadi, dan kehidupan sehari-hari. Penulis membaginya menjadi dua kategori yakni berdasarkan pengamatan/pengamalan terhadap fenomena tertentu dan berdasarkan studi literatur.

Tabel 1. Teknik membaca Jurnal

| |
|---|
| Seseorang membaca artikel jurnal dengan pemikiran jernih dan tujuan yang jelas. Apakah proses pembacaan yang dilakukan bertujuan untuk membangun pengetahuan dasar atau tujuan yang bersifat khusus ? |
| Lakukan pembacaan cepat terhadap artikel jurnal yang dipilih. Pembaca dapat memulai mempelajari sebuah artikel mulai dari judul, abstrak, rangkuman, judul-judul subtopic, dan kesimpulan. Pembaca dapat mempertanyakan topik artikel, tujuan penelitian, metode dan simpulan pokok artikel. |
| Pembaca memperhatikan orientasinya membaca artikel. Hal ini terkait dengan topik yang ingin dibahas, metode yang ingin dipilih, dan sumber referensi yang akan digunakan. |
| Pembaca merefleksikan hasil bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Apakah pembaca telah mengetahui tentang topic dan metode yang digunakan ? Bagaimana kredibelitas sumber referensi yang digunakan pada artikel jurnal tersebut ? Bagaimana kredibilitas penerbit artikel jurnal tersebut ? |
| Evaluasi artikel yang telah dibaca. Apakah asumsi yang dibangun konsisten dengan pendekatan yang dipilih ? Apa kelemahan atau kesalahan apa yang ada dalam artikel tersebut ? |
| Rangkum informasi tentang jurnal yang telah dibaca.. Periksa akurasi antara rumusan masalah dan temuan. |

Diperoleh dari Neuman (2013) yang mengadopsi Katzer, Cook, and Crouch (1991, h. 199-207)

Masing-masing upaya memiliki kelebihan dan kekurangan. Upaya yang pertama membantu peneliti untuk mengenal fenomena secara mendalam. Ia akan lebih memahami fakta-fakta sosial yang terjadi dalam sebuah fenomena. Sayangnya, ia berpotensi memiliki dasar pemahaman teoritis yang lemah dalam membingkai realitas tersebut menjadi sebuah penelitian. Seorang peneliti akan menghadapi kesulitan karena ia belum memiliki batasan dalam melakukan kajian terhadap fenomena tersebut. Meski hal ini tidak dapat berlaku umum. Para peneliti yang telah berpengalaman dan memiliki dasar teoritis yang kuat dapat lebih mudah mengemas fenomena yang ada dan mengantarkannya menjadi sebuah penelitian yang menarik. Hal ini berbeda dengan metode yang kedua. Peneliti cenderung lebih mudah membingkai realitas karena ia memiliki bingkai terhadap fenomena yang akan diteliti. Kerangka pemikiran yang dibangun melalui studi literatur membantunya memetakan fokus penelitian. Penelitian yang dilakukannya juga memiliki dasar pemikiran yang kuat karena didukung dengan penelitian-penelitian terdahulu.



Pengkajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu membantu peneliti menemukan kebaruan penelitian. Semakin banyak penelitian yang dikaji, memungkinkan peneliti menemukan celah baru yang dapat diteliti. Hal ini membutuhkan energi yang lebih dari seorang peneliti. Perumusan masalah ini lebih dianjurkan kepada seorang peneliti karena membuatnya lebih matang dan mengenal tentang bingkai kajian yang akan dilakukan.

Tidak ada perbedaan spesifik perumusan masalah dalam penelitian netnografi. Seorang peneliti netnografi tetap harus melakukan studi pustaka jurnal, penelitian, dan buku (Kozinets, 1998, 1999, 2002, 2010). Ia juga tetap perlu menemukan fenomena yang menarik untuk diteliti. Tantangan yang dihadapi peneliti netnografi dalam merumuskan masalah yakni memberikan batasan masalah yang dibahas. Hal ini harus selaras dengan konsep penelitian netnografi yang lebih menekankan pada penelitian pada komunitas yang *online*. Jika peneliti ingin mengaitkannya dengan kehidupan komunitas tersebut dalam kehidupan sosial nyata, maka ia perlu mengombinasikan dengan etnografi.

Tabel 2. Teknik menemukan masalah

| Teknik untuk mengarahkan topik menjadi sebuah pertanyaan penelitian |
|---|
| Memeriksa literatur. Artikel-artikel ilmiah yang telah terpublikasi merupakan sumber gagasan yang baik untuk merumuskan masalah atau membuat pertanyaan penelitian. Artikel-artikel tersebut cenderung membahas hal-hal yang bersifat spesifik. Karya-karya ilmiah tersebut juga menyarankan hal-hal yang dapat dilakukan peneliti selanjutnya. Saran-saran tersebut dapat berupa:<br>a. Melakukan replikasi penelitian dengan variable atau asumsi yang sama atau berbeda pada kondisi yang lain.<br>b. Melakukan eksplorasi terhadap temuan yang tidak terduga dalam penelitian sebelumnya.<br>c. Mengikuti saran penelitian selanjutnya yang telah secara spesifik disampaikan oleh penulis artikel.<br>d. Memperluas dan atau memperdalam penjelasan atau teori menjadi topik atau setting penelitian yang baru.<br>e. Berusaha menyangga hasil penelitian terdahulu<br>f. Mempertimbangkan menghubungkan hubungan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.<br>Calon peneliti juga dapat bertukar pendapat melalui.<br>a. Bertanya kepada orang lain yang mengetahui topik |

Diadopsi dari (Neuman, 2013)

Gagasan ini tidak terlalu jauh berbeda dengan tawaran yang diajukan oleh Kozinets. Pada tawaran tersebut, peneliti dianjurkan untuk membuat satu atau rumusan masalah utama. Pada setiap rumusan masalah tidak boleh memiliki lebih dari tujuh rumusan masalah turunan. Peneliti fokus pada terhadap sebuah fenomena, atau konsep dengan berusaha mempertanyakan 'bagaimana' atau 'apa' terhadap masalah tersebut. Rumusan tersebut berusaha memahami, mendeskripsikan, mengeksplorasi, atau menjabarkan fenomena atau konsep yang ada.

## F. Menentukan subyek penelitian

Penentuan subyek penelitian dalam netnografi tidak bersifat kaku. Peneliti leluasa menentukan subyek penelitian sebelum atau sesudah merumuskan masalah. Hal ini tergantung kecermatan penelitian dalam menemukan masalah. Mungkin ada penelitian yang menemukan masalah berdasarkan obserevasi pendahuluan atau pengalamannya bergabung dengan sebuah komunitas*online*, tetapi ada peneliti yang baru berusaha menemukan subyek penelitian setelah melakukan kajian secara teoritis (Björk & Kauppinen-Räisänen, 2012; del Fresno García & Peláez, 2014; R. Elliott, Shankar, Langer, & Beckman, 2005; García-Álvarezdkk., 2015; Hartmann, 2015; Hirvonen, 2013; Hong & Kim, 2013; I. Jones, 2015). Perbedaan alur berpikir ini bukan persoalan karena hal yang utama yakni merumuskan masalah penelitian. Studi literatur dan penelitian lebih dianjurkan dalam merumuskan masalah, meski pada sisi lain observasi pendahuluan dan pengalaman peneliti terhadap sebuah komunitas virtual memberikan dasar tentang komunitas yang akan diteliti (Kozinets, 1998, 1999, 2010).

Setelah merumuskan masalah dengan matang, maka peneliti perlu menentukan komunitas*online* yang akan ditelitinya. Peneliti dapat melanjutkan pengembangan desain penelitian atau proses penelitian, jika ia telah menemukan atau menentukan subyek penelitian. Berbeda jika peneliti belum menemukan komunitas yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, Kozinets (2010) menyarankan peneliti menggunakan mesin pencarian internet (*internet search engine*) seperti Google, Yahoo!, dan Bing! untuk menemukan komunitas yang sesuai. Beberapa kata kunci dapat dimasukan dalam menu cari (search) mesin-mesin pencarian internet tersebut. Kata-kata kunci yang spesifik dapat digunakan untuk membantu menemukan komunitas *online* yang diharapkan.



Seorang peneliti yang ingin meneliti komunitas bersepeda di Kota Malang maka dapat menggunakan kata-kata kunci seperti, *Malang, bike, sepeda, komunitas, cycling,* dan *kopi darat.*

Jika hal ini masih dinilai kurang, maka peneliti dapat melakukan usaha pencarian yang lebih spesifik. Contoh, Seorang peneliti yang ingin meneliti tentang komunitas fandom K-Pop dalam situs penyedia konten audio visual. Ia dapat langsung mencari pada situs YouTube atau Vimeo. Hal ini memudahkan peneliti karena situs-situs tersebut memberikan pemeringkatan pada hasil pencariannya, sehingga ia dapat dengan mudah memilih komunitas yang ingin diteliti. Saran berbeda dianjurkan kepada individu yang ingin meneliti tentang *Mailing-list*. Ia disarankan langsung masih ke menu pencarian yang disediakan oleh situs-situs peneyedia *Mailing-list* seperti Yahoo!groups atau GoogleGroups. Hal serupa dilakukan jika peneliti ingin meneliti di *Chatroom* atau *Internet forum* Peneliti tetap perlu menggunakan bantuan menu pencarian pada masing-masing aplikasi untuk mencari komunitas yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Kozinets (2010, h. 89) mengajukan enam kriteria yang perlu dipertimbangkan peneliti dalam memilih komunitas*online* sebagai subyek penelitian. *Pertama,* relevan, komunitas yang dipilih sesuai dengan rumusan dan fokus penelitian. *Kedua,*aktif, komunitas *online* yang dipilih memiliki komunikasi yang aktif serta tetap berlangsung hingga sekarang. *Ketiga,* interaktif, adanya aliran komunikasi diantara pengguna atau partisipan dalam komuitas yang dipilih. Hal ini bermakna bahwa proses komunikasi tidak bersifat satu arah melainkan ada keterlibatan para pengguna dalam komunitas tersebut. *Keempat,* substansial, komunitas yang energik dan dinamis. *Kelima,*heterogen,memeliki keberagaman partisipan. *Keenam,*kekayaan data, komunitas tersebut menawarkan kekayaan data yang memungkinkan peneliti meneliti dan menyajikan laporan secara detil dan mendalam.

Kriteria ini tidak kaku untuk diterapkan, tetapi dapat menjadi prinsip dalam memilih komunias *online* sebagai subyek penelitian. Tidak Semua komunitas yang dapat memenuhi keseluruhan kriteria. Ada komunitas yang memiliki interaktivitas yang tinggi, namun memiliki jumlah kelompok yang kecil dan kurang heterogen (Kozinets, 2010). Kadang peneliti menemukan komunitas yang besar dengan tingkat kohesivitas yang rendah tetapi memiliki kekayaan data yang tinggi. Relativitas ini bukan halangan peneliti untuk melakukan

penelitian. Hal justru berpotensi menjadi kekayaan data dalam proses analisis dan interpretasi kelak (Kozinets, 2010).

Peneliti dapat melihat deskripsi komunitas untuk mendapat informasi awal tentangnya. Hal ini dapat membantu peneliti menentukan komunitas tersebut sesuai atau tidak dengan kebutuhan penelitian. Jika peneliti merasa komunitas tersebut dianggap sesuai, maka peneliti dapat melakukan observasi pendahuluan untuk melihat keaktifan, interaktivitas, subtansial, heterogenitas, dan kekayaan data (Kozinets, 2010). Peneliti juga dimungkinkan melakukan analisis isi kuantitatif terhadap konten yang disajikan dalam komunitas *online* tersebut untuk mengukur aspek-aspek tersebut. Penggunaan analisis isi bukan sebagai metode utama, tetapi hasilnya menjadi landasan pemilihan sebuah komunitas sebagai subyek penelitian.

Mekanisme lain yang disarankan oleh Kozinets (2010, h. 90) yakni dengan mengajukan pertanyaan reflektif terhadap hasil observasi. Pertanyaan-pertanyaan ini tidak mensyaratkan jawaban-jawaban yang detil, melainkan hanya mempertanyakan kesesuaian sebuah komunitas*online* dengan kebutuhan penelitian dan membantu peneliti mengambil keputusan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut meliputi,

1. Siapa partisipan atau pengguna yang paling aktif dalam komunitas tersebut ?
2. Siapa yang terlihat sebagai pemimpin ?
3. Apa saja topic pembicaraan popular dalam komunitas ?
4. Bagaimana sejarah terbentuk komunitas tersebut ?
5. Konflik apa dan bagaiama hal tersebu terjadi dalam komunitas ?
6. Apakah para anggota komunitas tersebut terhubung dengan kelompok lain ?
7. Karakteristik apa saja yang mampu dijelaskan oleh peneliti ? Hal ini dapat menyangkut konvensi dalam komunitas, norma atau aturan yang berlaku, demografi, sifat dan kebiasaan komunitas, atau hal lain yang menjadi karakter komunitas tersebut. Hal ini dapat ditinjau dari para pengguna atau komunikasi yang berlangsung diantara mereka.
8. Bagaimana persepsi dan konsep yang dipegang komunitas tersebut ?
9. Apakah ada bahasa atau pola percakapan khusus yang digunakan komunitas tersebut ? Bagaimana mereka menerapkannya ?



10. Apakah kelompok tersebut memiliki kegiatan atau ritual tertentu ?
11. Apa kegiatan bersama mereka ?

# Bab V

# Pengumpulan Data Netnografi

*Data! Data! Data! I can't make bricks without clay!*
*Arthur Conan Doyle*

Bagian ini berusaha untuk menjelaskan teknik-teknik pengumpulan data yang mungkin dilakukan dalam penelitian netnografi. Teknik-teknik pengumpulan yang ada dalam netnografi tidak berbeda dengan yang digunakan dalam penelitian etnografi. Observasi, wawancara, pengarsipan data yang lazim digunakan dalam penelitian etnografi diadopsi ke dalam netnografi sebagai teknik pengumpulan data. Teknik-teknik tersebut tentu tidak dapat langsung diterapkan dalam penelitian netnografi. Perlu ada penyesuaian-penyesuaian tertentu dalam penerapannya karena realitas yang dihadapi berbeda. Seluruh bentuk percakapan dan interaksi dalam penelitian netnografi berbentuk digital, sehingga menuntut peneliti untuk mampu melaksanakan penelitian menggunakan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Hal ini berbeda dengan peneliti etnografi yang meminta peneliti melakukan penelitian lapangan untuk mendapatkan data penelitian.

## A. *Natural Setting*dalam netnografi

Memperoleh *natural setting*[36] merupakan dambaan dari setiap peneliti etnografi (Bryman, 2012; Mulyana, 2013). Kemampuan peneliti menghadirkan *natural setting* dalam penelitian mampu mendorong pihak lain untuk memahami visi kultural berdasarkan anggota kelompok tersebut secara jernih (Neuman, 2013; Spradley, 1997). Hasil penelitian yang disampaikan merupakan realitas yang hadir secara alamiah. Sebuah harapan yang yang juga selayaknya hadir dalam benak peneliti netnografi. Ia harus berusaha utuk menyuguhkan realitas yang terjadi di internet sealamiah mungkin tanpa tendensi atau pretensi tertentu(Kozinets, 2010). Meski bukan hal yang tabu dilakukan dalam

[36] Mulyana (2013) menjelaskan *natural setting* merujuk kepada kondisi alamiah bukan situasi buatan seperti eksperimen. Natural setting juga merujuk kepada sebuah kondisi yang sengaja diciptakan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil tertentu.

penelitian netnografi, pendekatan kritis tetap diperkenankan untuk hadir dalam penelitian ini setelah peneliti mampu menghadirkan realitas secara alamiah (Bertilsson, 2014)[37].

Menghadirkan *natural setting*tentu tidak semudah membalik telapak tangan. Peneliti akan dihadapkan tantangan aksesibilitas penelitian (Bryman, 2012). Masalah akses penelitian tidak hanya terkait kemampuan penelitian untuk memperoleh data penelitian, melainkan juga eksistensi peneliti sendiri. Bukan hal yang baru bahwa keterbukaan identitas peneliti menentukan kemampuannya memperoleh data. Ada kelompok yang permisif terhadap peneliti, sehingga mudah memberikan akses maupun data penelitian (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Logan, 2015; Misopoulos, Mitic, Kapoulas, & Karapiperis, 2014; Nelson & Otnes, 2005; Yam, 2015). Pada kasus yang lain bahwa ada kelompok yang cenderung resisten terhadap segala bentuk penelitian (Kozinets, 1998, 1999, 2010). Pengungkapan diri peneliti pada kelompok ini justru menghambatnya memperoleh data penelitian (Kozinets, 2010). Para anggota kelompok ini cenderung memilih tertutup terhadap akses penelitian[38]. Sesuatu yang berimplikasi kepada kesulitan untuk memperoleh data.

Kedua contoh tersebut hanya cuplikan kondisi yang mungkin dihadapi oleh peneliti. Tentu kondisi ini akan bervariasi jika peneliti terjun ke lapangan. Ia berpotensi menghadapi berbagai kondisi yang mungkin tidak dijelaskan dalam buku ini atau direncanakan sebelum melakukan penelitian. Tantangan ini yang mengembalikan pilihan kepadanya untuk membuka atau menutup identitas diri sebagai peneliti (Bryman, 2012; Hine, 2000; Kozinets, 2010). Ia dapat menutup identitasnya dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

[37] Jon Bertilson menawarkan pendekatan kritis dalam netnografi. Pemikirannya tersebut dapat dibaca lebih lanjut dalam artikel yang berjudul *Critical netnography: Conducting critical research online*. Melalui tulisannya, Bertilson ingin mengungkap dan konseptualisasi berbagai bentuk relasi kekuasaaan, dominasi, posisi dan situasi, asimetri, hirarki, konflik, wacana dan kelas status yang lazim terjadi dalam menggunakan aktivitas manusia di dunia maya internet.

[38] Kozinets (2010) pernah mengalami kendala bahkan penolakan dari komunitas online yang ingin diteliti. Ketika ia memperkenalkan diri sebagai peneliti pada sebuah komunitas dunia maya internet, Kozinets justru mendapatkan penolakan dari anggota kelompok tersebut. Hal ini yang menjadi dilema dalam penelitian etnografi maupun netnografi. Pengetahuan subyek penelitian terhadap kehadiran peneliti berpotensi mempengaruhi sikap dan perilakunya. Padahal sebuah penelitian yang baik mewajibkan bahwa pihak yang diteliti mengetahui bahwa dirinya sedang diteliti. Hal ini menghindari terjadinya eksploitasi dan penyalahangunaan informasi dan data yang diperoleh peneliti.



Pada sisi lain, ia dimungkinkan membuka identitas dengan pertimbangan bahwa keterbukaan dirinya tidak akan mempengaruhi proses hasil penelitiannya. Tentu dengan tidak mengabaikan prinsip bahwa penelitian tidak boleh dilakukan secara diam-diam atau sembunyi-sembunyi(Neuman, 2013). Penelitian hanya dapat dilakukan secara diam-diam atau sembunyi dengan syarat penelitian tersebut memiliki resiko tinggi terhadap peneliti dan berpotensi memberikan kontribusi besar pada kehidupan manusia(Neuman, 2013).

Tidak mudah untuk menentukan pilihan ini karena peneliti juga dihadapkan dengan masalah etika penelitian. Individu yang menjadi subyek atau obyek penelitian berhak mengetahui bahwa dirinya terlibat dalam sebuah penelitian (Neuman, 2013). Meski asumsi ini tidak berlaku secara baku, tetapi peneliti perlu mempertimbangkan hal ini sebagai dasar keterbukaan identitasnya. Bryman (2012) juga tidak memandang hal ini sebagai sesuatu yang *saklek*terjadi. Ia memilih melihat kencenderungan kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan hambatan penelitian sebagai tolok ukur keterbukaan diri peneliti. Hal ini juga merupakan upaya akomodatif terhadap peneliti yang dilakukannya dengan etika penelitian.

Kunci memperoleh natural setting yakni dengan membangun *rapport* dengan subyek penelitian (Neuman, 2013). *Rapport* merujuk kepada usaha membangun dan membina hubungan baik dengan subyek penelitian. Pembangunan hubungan tersebut dapat kepada seluruh sumber informasi atau pihak-pihak tertentu yang menunjang dan mendukung penelitian (Kozinets, 2010). Pihak-pihak tertentu ini yakni individu-individu yang menjadi informan kunci atau mengantarkan peneliti membangun dan mendapat penerimaan dari subyek penelitian. *Rapport* bertujuan meningkatkan penerimaan dan keterbukaan subyek penelitian terhadap penelitian (Neuman, 2013).

Langkah membangun *rapport*dengan subyek komunitas dunia maya internet dapat dimulai peneliti denganmemahami karakteristiknya. Hal tersebut dapat dengan mudah dilihat dari deskripsi komunitas yang biasa ada di halaman awal(Kozinets, 2010)[39]. Jika peneliti tidak memperoleh informasi yang memuaskan atau tidak ada tersedianya deskripsi tentang kelompok

[39] Misal seorang peneliti yang ingin mengkaji komunitas dunia maya internet yang ada di Facebook. Ia dapat melihat deskripsi mengenai komunitas tersebut pada halaman muka Grup Facebook tempat komunitas ini bernaung.

tersebut, maka peneliti dapat melakukan observasi permulaan untuk mengenal kelompok tersebut. Berdasakan hasil observasi tersebut, maka peneliti dapat menentukan pilihan akan untuk membuka diri sebagai seorang peneliti kepada seluruh anggota komunitas atau hanya kepada *gatekeeper* halaman komunitas yang akan diteliti(Kozinets, 2010). *Gatekeeper* yang dimaksud yakni moderator percakapan, pendiri atau administrator dari sebuah komunitas *online*(Corciolani, 2014)[40]. Tentu kecakapan berkomunikasi turut menentukan kemampuan seorang peneliti membangun *rapport*.

Pilihan untuk membuka diri kepada seluruh anggota komunitas dimungkinkan jika mereka bersifat permisif dan terbuka terhadap penelitian(Kozinets, 2010). Kelompok ini memungkinkan peneliti leluasa melakukan peneliti karena subyek penelitian tidak merasa sedang diamati. Berbeda dengan kelompok yang bersifat tertutup dan cenderung resisten terhadap penelitian. Kelompok ini berpotensi menghadirkan hambatan atau resistensi terhadap penelitian karena subyek merasa sedang diawasi(Kozinets, 2010). Hal ini menyebabkan peneliti perlu memikirkan langkah lain untuk dapat tetap melakukan penelitian tanpa mengalami kendala izin.

Pilihan tersebut yakni menghubungi *gatekeeper* komunitas*online* yang terpilih untuk diteliti. Peneliti dapat langsung menghubungi gatekeeper tersebut jika identitasnya tersedia dalam deksripsi komunitas. Jika hal ini tidak tersedia, maka peneliti dapat menemukannya berdasarkan observasi yang dilakukan lebih dahulu. Setelah menemukan *gatekeeper* dari kelompok yang akan diteliti, maka peneliti menghubunginya dengan menjelaskan penelitiannya. Perlu ada proses negosiasi dengan *gatekeeper* tersebut terutama tentang etika penelitian. Jika *gatekeeper* menyetujui, maka peneliti dapat melanjutkan penelitian. Berbeda jika *gatekeeper*atau seluruh anggota komunitas tidak menyetujui, maka peneliti disarankan untuk mencari subyek komunitas penelitian lain(Kozinets, 2010). Jangan memaksa diri untuk meneliti

40 Corciolani merupakan salah satu peneliti yang pernah menggunakan netnografi dalam risetnya. Ia termasuk beruntung karena tidak mendapat hambatan akses dalam mengumpulkan data. Sebelum melakukan pengumpulan data ia memperkenalkan diri kepada pengelola dan moderator situs yang hendak ditelitinya. Ia kemudian memperkenalkan diri pada forum yang lebih terbuka dan menjalin komunikasi pada anggota komunitas yang berminat dengan riset yang akan dilakukannya. Ia menggunakan Skype untuk melakukan wawancara terhadap informan penelitiannya.



karena keterbukaan peneliti merupakan salah satu itikad baik dalam melaukan penelitian.

## B. Ragam Data Netnografi

Penelitian ini memang memiliki visi etnografi tetapi ranah yang dikaji jelas berbeda (Kozinets, 2010). Hal yang berbeda terletak pada ranah kehidupan yang dihadapi peneliti. Tidak ada kehadiran fisik, percakapan oral, artefak material, atau interaksi tatap muka yang dapat diamati dalam penelitian ini (Bell, 2006; Hine, 2000; Kozinets, 2010). Semua hadir dalam bentuk digital(Jensen, 2011; Reich, 2015). Percakapan ada dalam bentuk teks atau audio visual(Bell, 2006). Artefak dan berbagai bentuk data pendukung berada dalam ranah maya yang tak mungkin diraba. Tidak ada kehadiran fisik dalam ruang ini karena yang ada hanya segala bentuk representasi digital(Bell, 2006).

Pertanyaan ini dapat dijawab dengan mengembalikannya kepada visi penelitian etnografi. Spradley ( 1997) mengungkapkan bahwa peneliti harus mempelajari masyarakat yang diteliti sehingga mampu melihat, mendengar, merasakan, dan berpikir seperti mereka. Artinya segala data yang mungkin diperoleh peneliti dapat digunakan dalam penelitian netnografi (Kozinets, 1999, 2002, 2006). Tentu dengan tetap mengindahkan batasan netnografi dan etnografi, serta tanpa mengabaikan etika penelitian(Buchanan, 2011; Kozinets, 2010). Netnografi lebih memberikan kepada segala interaksi dan aktivitas manusia di dunia maya internet, sehingga data yang diperoleh dalam penelitian cenderung berupa digital (Kozinets, 2010). Memang tidak menutup kemungkinan peneliti memperoleh data dalam bentuk fisik, namun kecenderungan mendapatkan data dalam bentuk digital diasumsikan lebih banyak. Contoh data netnografi yang diperoleh dalam bentuk fisik misal peneliti netnografi memperoleh dokumen yang dikirimkan oleh subyek yang diteliti melalui pengantaran pos. Hal ini sangat dimungkinkan, sehingga bentuk data dalam penelitian netnografi tidak bersifat kaku atau *saklek*.

## C. Ragam Pengumpulan Data Netnografi

Bagian ini berusaha menyajikan ragam teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam penelitian netnografi. Ragam teknik tersebut merupakan bentuk adopsi dari teknik pengumpulan etnografi pada ranah dunia maya. Teknik pengumpulan data netnografi yang dijelaskan pada bagian ini meliputi

observasi netnografi, *Field notes*, studi dokumen dan kepustakaan, wawancara, pengarsipan digital (Kozinets, 1998, 1999, 2006, 2010).

### 1. Observasi Netnografi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang berupa perilaku dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi dan benda serta rekaman gambar melalui pengamatan langsung atau tidak langsung (Bryman, 2012; Neuman, 2013). Spradley ( 1997) memberikan beragam dimensi yang menjelaskan posisi dan peran dalam observasi langsung. Pertama, peneliti dapat menjadi bagian tetapi cenderung bersikap pasif. Kedua, peneliti tidak hanya menjadi bagian dari subjek yang diamati, melainkan juga berperan secara aktif. Ketiga, peneliti menjadi bagian dan anggota yang utuh dari subjek penelitian. Pilihan ketiga memiliki makna bahwa peneliti telah menjadi bagian dari subjek yang diteliti lebih dahulu sebelum melakukan penelitian.

Prinsip-prinsip ini juga berlaku dalam melakukan observasi netnografi. Peneliti juga dapat memilih menjadi bagian subjek tetapi pasif; menjadi bagian subjek tetapi aktif; atau menjadi bagian utuh dari subjek penelitian. Pilihan ini dikembalikan kepada kemampuan peneliti, kondisi subyek penelitian, dan tujuan penelitian. Ada penelitian yang memungkinkan peneliti menjadi bagian dari subjek tetapi ada kondisi yang juga tidak memungkinkan peneliti menjadi subjek.

Hal yang membedakan observasi netnografi dengan penelitian konvensional yakni terletak pada keberadaan peneliti. Pada penelitian lapang konvensional, fisik peneliti hadir dalam melakukan observasi. Berbeda dengan penelitian netnografi, kehadiran fisik peneliti tidak dibutuhkan. Peneliti cukup melakukan observasi melalui layar komputer. Ia mengamati percakapan, perilaku, diskusi, dan interaksi subyek penelitian yang hadir melalui ruang yang jejaring sosial maya, *chatroom*, *wikis* atau forum internet yang diamati.

Pada praktik observasi netnografi yang akan dilakukan peneliti memiliki pilihan untuk melakukan observasi partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan yang mendorong keterlibatan peneliti, observasi non-partisipan tidak menempatkannya sebagai bagian dari dengan hal yang diteliti. Teknik ini cenderung memiliki kelemahan karena peneliti relatif hanya mengetahui yang tampak dari pengamatan yang dilakukannya. Peneliti kurang mendapat



kedalaman data karena tidak terlibat dalam interaksi dan percakapan yang terjadi.

Peneliti yang memilih menjadi observer partisipan akan mengikuti segala aktivitas yang mungkin dilakukannya sebagai pengguna sebuah layanan internet yang menjadi subjek penelitiannya [41]. Ia dapat menjadi *user*dari sebuah *online forum, wikis, Mailing-list,* atau *chat room*(Björk & Kauppinen-Räisänen, 2012; Boateng, 2014; Bowler Jr, 2010). Meski peneliti ikut berperan aktif dalam percakapan yang terjadi, tetapi ia tetap perlu memberikan batas agar ia tidak ikut mempengaruhi isi pembicaraan (Björk & Kauppinen-Räisänen, 2012; Boateng, 2014; Bowler Jr, 2010; Kozinets, 1998, 2002, 2010; Logan, 2015). Kehadiran peneliti dalam pembicaraan berusaha untuk mengekslporasi percakapan yang terjadi. Pada sisi lain peneliti tetap membiarkan alur pembicaraan secara natural (Jemielniak, 2012 ; Kozinets, 2002, 2010; Kozinets, Dolbec, & Earley, 2014; Spradley, 1997). Hal ini menjadi sesuatu yang penting dijaga agar netnografi tidak kehilangan visi etnografi yang ingin mengungkapkan cara pandang subyek penelitian ini (Kozinets, 2010; Kozinetsdkk., 2014; Spradley, 1997).

Jika peneliti memih menjadi observer non partisipan, maka ia hanya mengamati segala hal yang terjadi di dalam komunitas yang menjadi subyek penelitiannya (Matthew & Shona, 2016). Ia tidak terlibat dalam aktivitas yang dilakukan oleh komunitas, tetapi tetap merupakan bagian komunitas [42]. Peneliti bergabung dalam sebuah komunitas hanya untuk menjadi pengamat.

---

[41] Anderson, Hamilton, and Tonner (2016) melakukan penelitian yang berjudul *Social labour: Exploring work in consumption*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukannya di situs jejaring sosial maya internet, mereka mengusulkan sebuah istilah *social labour*. Istilah ini merujuk kepada perilaku konsumen yang membagikan informasi mengenai tempat-tempat yang dikunjungi atau hal-hal yang dinikmati melalui jejaring sosial maya internet. Anderson, Hamilton, dan Tonner menilai bahwa perilaku ini sejatinya menjadikan diri konsumen sebagai pekerja gratis dalam menginformasikan atau mempromosikan produk atau tempat tertentu. Ketiganya melakukan observasi terhada 15 orang yang menggunakan jejaring sosial maya internet. Penentuan kelima belas informan ini berdasarkan jejaring terdekat dari peneliti kemudian dikembangkan melalui pertemanan yang ada di jejaring sosial maya internet.

[42] Matthew and Shona (2016) melakukan netnografi kepada kelompok *hacker*yang menyebut dirinya sebagai *Syrian Electronic Army*. Keduanya melakukan observasi non partisipan kepada jejaring maya internet yang digunakan oleh kelompok *hacker* ini. Hasil penelitian ini menemukan bahwa kelompok hacker ini bekerja untuk melindungi dan menjaga Pemerintah Suriah di dunia maya internet. Hal ini dilakukan dengan melakukan penyebaran informasi yang mendukung pemerintah yang berkuasa.

Posisi peneliti sebagai observer non partisipan lebih mendekatkan penelitian yang dilakukan kepada digital etnografi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya (Varis, 2016). Pada sisi lain, posisi ini memberikan keuntungan karena peneliti membiarkan *natural setting*hadir tanpa campur tangan dirinya (Matthew & Shona, 2016).

Posisi ini menempatkan peneliti sebagai *silent reader*. Peneliti hanya bertindak sebagai pembaca interaksi dan percakapan. Ia harus cermat dalam memahami setiap interaksi, pendapat atau informasi yang disampaikan oleh peserta percakapan. Ia juga perlu melakukan triangulasi terhadap interaksi dengan percakapan yang lain agar mampu memahaminya secara komprehensif. Hal ini penting dilakukan karena data yang dimiliki peneliti hanya bersumber dari hal yang disampaikan para pengguna. Kelemahan lain yang muncul dari observasi non-partisipan yakni peneliti kurang mendapatkan nuansa emosional percakapan dan interaksi dalam komunitas yang diteliti. Tentu hal ini akan mempengaruhi kedalaman dan keluasan laporan penelitian.

Kekayaan datajuga dapat diperoleh dengan mengeksplorasi para anggota komunitas atau peserta percakapan. Hal yang tersaji dalam percakapan atau interaksi mereka dalam komunitas cenderung menghadirkan yang bersifat manifest. Latar belakang personal tidak mungkin diperoleh jika peneliti hanya melakukan observasi percakapan atau interaksi kelompok. Peneliti dapat melakukan observasi terhadap profil pengguna atau pemilik akun yang menjadi anggota komunitas atau peserta percakapan (Logan, 2015; Marwick & Boyd, 2011). Peneliti kemudian mengamati profil, aktivitas, dan jaringan pengguna tersebut (Andersondkk., 2016; Logan, 2015). Jaringan pengguna yang dimaksud berkaitan dengan relasi pertemanan, kelompok, dan pemikiran. Melalui observasi, ketiga aspek tersebut maka muncul harapan bahwa peneliti dapat memahami pemikiran anggota komunitas atau peserta percakapan. Bahkan peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam dengan menggunakan teknik wawancara yang akan dijelaskan pada subbab berikutnya.

Pilihan ini memang tidak selalu dapat ditempuh. Peneliti berpotensi menemukan tantangan jika meneliti sebuah subyek penelitian yang tidak memberikan informasi anggota komunitas(Kozinets, 1998, 1999, 2010). Tantangan yang serupa muncul ketika pengguna tidak menghadirkan informasi secara detil atau mengunci informasinya pada laman pribadinya. Hal yang dapat ditempuh peneliti hanya mengamati percakapan yang diikuti oleh pengguna. Langkah lain yang dapat dilakukan yakni melakukan pengamatan dan penelusurandengan menggunkan menu atau mesin pencarian internet, meski tindakan menguntit ini masih sebuah perdebatan etika karena terkait dengan hak keterbukaan informasi individu di ranah maya (Bryman, 2012; Kozinets, 2006, 2010; Neuman, 2013).



Garciadkk. (2009) menyarankan bahwa observasi di dunia maya perlu disesuaikan dengan seting ekosistem ranah maya internet yang diteliti. Pertama, netnografer tidak dapat secara langsung mengobservasikan orang yang ditelitinya karena situasi yang begitu cair dan dapat berubah cepat. Kedua, kemampuan teknologi untuk merekam kejadian, interaksi, dan lokasi keberadaan di dunia maya dapat merubah hasil catatan lapang, temuan, dan laporan. Ketiga, bentuk data yang diperoleh dari ranah maya internet (cenderung berbentuk visual dan teksi, relatif jarang meski ada berupa percakapan lisan atau tindakan fisik) membutuhkan kemampuan untuk memahami dan menganalisisnya. Keempat, keberadaan etnografi dunia maya internet memberikan *privilege* pada fenomena yang disajikan melalui visual dan teks, meski tidak menutup kemungkinan pada bentuk data yang lain. Kelima, penggunaan suara dan gerakan dalam etnografi dunia maya internet masih dalam pengembangan.

Observasi yang dilakukan bukan sekedar menonton, melainkan mencermati hal yang ada dan terjadi pada subyek penelitian. Peneliti mencatat hal-hal yang dinilai penting. Ia juga merekam tampilan subyek penelitian yang diamati. Peneliti memaknai hal-hal yang diamati. Mencermati perkembangan dan perubahan yang terjadi pada komunitas yang menjadi subyek penelitian. Semua hal tersebut kemudian dicatat pada *Field notes* atau catatan lapang. Catatan lapangan ini yang kemudian menjadi sumber data untuk dianalisis. Pembahasan tentang *Field notes* dijelaskan pada subbab selanjutnya.

### 2. *Field notes*

*Field notes* atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan catatan lapang merupakan sebuah keniscayaan yang tetap harus dimiliki oleh peneliti etnografi(Neuman, 2013; Spradley, 1997). Tentu berlaku yang sama pada penelitian etnografi pada ranah maya internet atau netnografi(Kozinets, 1998, 1999, 2010). Meski menggunakan komputer dan jaringan internet sebagai sarana observasi, catatan lapang tetap tidak dapat diabaikan. Catatan lapang

membantu peneliti untuk membantu peneliti mencatat segala hal yang dilihat, didengar, dan dirasakan oleh peneliti selama melakukan observasi atau wawancara (Bryman, 2012; Neuman, 2013).

Tentu *Field notes* netnografi dapat berupa catatan elektronik maupun catatan konvensional. Catatan elektronik merujuk kepada penggunaan perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk membuat catatan(Kozinets, 2010). Catatan konvensional merujuk kepada bentuk umum *Field notes* yang berupa buku catatan harian penelitian(Neuman, 2013). Tidak ada perbedaan penggunaan catatan elektronik maupun catatan. Peneliti netnografi dapat memilih berdasarkan selera dan kebiasaan, namun masing-masing memiliki kelebihan keunggulan. Catatan elektronik relatif lebih ringkas dan praktis karena peneliti dapat langsung mencatat hasil wawancara atau observasi dalam bentuk digital, namun bentuk memiliki kerentanan terhadap gangguan perangkat keras komputer dan masalah.

Peneliti memang mencatat hal yang diamatinya, tetapi bukan sembarang mencatat. Ada prinsip-prinsip yang perlu dipenuhi oleh seorang peneliti etnografi dalam membuat *Field notes*. Bryman (2012) memberikan beberapa prinsip yang perlu dipenuhi dalam pencatatan lapang. Prinsip-prinsip tersebut antara lain,

a. Peneliti segera mencatat segala sesuatu yang ia lihat, dengar, dan rasakan.
b. Peneliti perlu mencatat perlu mencatat detil hal yang diobservasinya. Hal tersebut dapat meliputi tentang tempat, tanggal, cuasca, situasi sosial, pihak-pihak yang berinteraksi, atau hal yang lain yang dinilai penting dan berpengaruh terhadap penelitian.
c. Meski telah menggunakan alat perekam, seorang peneliti tetap perlu mendeskripsikan hal yang diobservasinya. Jika data tersebut berupa suara maupun video, peneliti tetap harus membuat transkrip pembicaraan yang ada.
d. Pencatatan yang dibuat harus jelas dan mudah dibaca atau diingat kembali. Jangan sampai peneliti tidak mampu memahami catatan yang telah dibuatnya sendiri. Hal ini juga terkait dengan alur pencatatan. Peneliti perlu memilki alur waktu yang runtut agar tidak terjadi bias dalam memahami urutan kejadian.



e. Peneliti perlu menggandakan catatannya untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Penggunaan perangkat lunak komputer memiliki kerentanan terhadap kerusakan perangkat keras komputer atau perangkat lunak komputer. Catatan yang tertulis juga perlu digandakan karena harus diingat bahwa selalu ada potensi data untuk rusak maupun hilang.

Meski prinsip ini dapat diaplikasikan dalam pembuatan *Field notes*, peneliti juga perlu mengenal ragam bentuk catatan lapang. Hal ini perlu diketahui agar peneliti tidak serampangan dalam membuat catatan lapang. Masing-masing bentuk memiliki fungsi masing-masing. Pengelompokan catatan lapang berdasarkan bentuknya kelak membantu peneliti dalam melakukan analisis data dan interpretasi hasil penelitian. (Neuman, 2013) mengungkap ada lima jenis sekaligus tahapan catatan lapang.

*Jotted notes* merupakan catatan lapang dalam bentuk singkat(Neuman, 2013). Bentuknya dapat berupa sebuah ataua beberapa kata, gambar sederhana, atau coretan dalam lembaran kertas yang membantu peneliti dalam mengingat percakapan dan interaksi yang terjadi. Catatan ini digunakan oleh peneliti karena peneliti perlu melakukan pengamatan dan tidak memiliki waktu untuk membuat deskripsi lebih detil tentang kejadian yang diamatinya(Neuman, 2013). *Direct observation notes*adalah merupakan catatan lapang yang dibuat segera setelah melakukan observasi(Neuman, 2013). Peneliti membuat kronologi kejadian secara detil berupa waktu, tempat, situasi, cuaca, atau hal lain yang yang mampu memberikan deskripsi detil tentang kejadian yang diamatinya. *Jotted notes* atau media perekaman baik foto, audio, atau video dapat membantu peneliti membuat dekripsi kejadian.

*Researcher inference notes* merupakan bentuk sekaligus tahapan peneliti untuk membuat catatan interpretasi terhadap keadaan yang telah diamati(Neuman, 2013). Interpretasi yang dilakukan bukan mengarah kepada analisis data, melainkan membuat pemaknaan terhadap hal yang diamatinya. Pemaknaan ini dapat terjadi terhadap sikap pihak-pihak yang observasi maupun suasana lingkungan yang diamati. *Analytic notes* mengarah kepada usaha peneliti untuk menghubungkan pemaknaan dari beberapa hal yang saling berhubungan (Neuman, 2013). Keterkaitan antarmaknsa akan membantu peneliti untuk memahami realitas yang diamati secara lebih kompleks. Neuman sendiri menyarankan peneliti untuk berupaya berpikir dan

memaknai kejadian yang diamati agar dapat menghubungkan dengan ide-ide, kejadian-kejadian, atau pandangan-pandangan lain sehingga mampu mengembangkan konsep-konsep atau dugaan-dugaan dari hasil observasi yang telah dilakukannya. Peneliti dapat menghubungkan kondisi percakapan dengan sikap yang para peserta menyikapi keadaan tersebut.

*Personal notes* seperti *diary* yang dimiliki oleh seorang peneliti(Neuman, 2013). Catatan ini merupakan ruang bagi peneliti untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya selama melakukan penelitian. Ragam catatan ini perlu mendapat perhatian karena tidak menutup kemungkinan perasaan dan emosi peneliti mempengaruhi pemaknaan terhadap hasil observasi yang dilakukannya. Bahkan dapat mempengaruhi interaksi yang dilakukannya jika peneliti memilih melakukan observasi partisipan (Neuman, 2013). Neuman sendiri menyatakan ada tiga fungsi dari *personal notes*. Pertama, *personal notes* dapat menjadi sarana pereda stres bagi peneliti karena mampu mengekspresikan perasaan dan emosinya. *Kedua, personal notes* dapat menjadi sarana untuk melihat reaksi pribadi terhadap observasi yang telah atau sedang dilakukan. *Ketiga,personal notes* membantu peneliti untuk mengevaluasi *direct observation notes* atau *inference notes* ketika catatan-catatan tersebut dibaca kembali karena tidak menutup kemungkinkan perasaan atau emosi observer mempengaruhi data yang telah ditulis.

Kumpulan catatan lapang ini kemudian yang kemudian digunakan untuk melakukan analisis data dan interpretasi data(Neuman, 2013). Peneliti dapat membaca kembali hasil *Field notes*untuk menyusun hasil penelitian.Catatan-catatan yang ada dalam *Field notes* dapat digunakan sebagai kutipan untuk memperkuat narasi serta pembahasan yang akan dilakukan. Ia diharapkan mampu untuk membangun narasi dari hasil observasi dengan *Field notes* yang telah dibuat.

*Field notes*yang ada tidak boleh langsung dibuang setelah selesai melakukan penelitian. Catatan-catatan lapangan tersebut tetap perlu disimpan sebagai pertanggungjawaban penelitian(Neuman, 2013). Bahkan beberapa instansi menyaratkan catatan-catatan lapangan sebagai lampiran laporan sebagai bukti telah melakukan penelitian (Bryman, 2012). *Field notes* juga perlu disimpan menjaga penelitian dari dampak-dampak yang dapat terjadi pasca penelitian. Hal tersebut dapat berupa tuntutan hukum, dugaan plagiasi penelitian, atau pelanggaran etika penelitian dalam bentuk lain (Bryman, 2012;



Neuman, 2013). *Field notes* dapat dapat digunakan untuk menjaga integritas penelitian.

**3. Studi Dokumen dan Kepustakaan**

Studi dokumen dan kepustakaan merupakan metode pengumpulan yang tidak dapat diabaikan dalam etnografi (Bryman, 2012; Neuman, 2013; Spradley, 1997). Teknik pengumpulan data ini juga digunakan dalam penelitian netnografi. Telaah dokumen memiliki penting dalam studi etnografi karena metode ini membantu menangkap keutuhan realitas (Kozinets, 1998, 1999, 2002, 2006, 2010). Sesuatu yang tidak mungkin hanya ditempuh dengan satu atau dua cara seperti observasi dan wawancara. Langkah tersebut juga membutuhkan studi dokumen dan kepustakaan yang mendalam sehingga membantu peneliti untuk memahami dan menyampaikan realitas yang diamati(Neuman, 2013). Kedalaman analisis dokumen yang dilakukan juga dapat memperkaya data penelitian sehingga peneliti dapat menghadirkan konteks penelitian yang utuh(Spradley, 1997). Bahkan tidak jarang peneliti dapat menemukan temuan baru yang dari sintesa beragam dokumen yang ditelaahnya.

Kajian dokumen dan kepustakaan memberikan perhatian kepada analisis serta interpretasi terhadap segala rekaman artefak manusia . Hal tersebut dapat berupa segala bentuk terbitan, dokumen, rekaman audio maupun visual yang dapat mendukung penelitian(Neuman, 2013; Spradley, 1997). Sumber dokumen tersebut dapat bersifat resmi maupun tidak resmi. Resmi merujuk kepada dokumen yang dikeluarkan oleh instutsi pemerintah maupun non pemerintah. Dokumen tidak resmi berasal dari catatan harian, koleksi foto pribadi, rekaman atau bentuk lain yang tidak dibuat atau diterbitkan sebuah institusi. Dokumen kedua sumber ini memiliki bentuk yang beragam karena dapat berupa teks, gambar, audio, dan video(Sutopo, 2006).

Penerapan teknik pengumpulan data ini juga dapat digunakan dalam penelitian netnografi. Peneliti *online* dapat menerapkannya dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai dokumen konvensional dan digital untuk menjadi sumber data penelitian(Garciadkk., 2009; Hine, 2000; Kozinets, 2010). Teknik ini tidak menutup data pada bentuk digital saja karena konstruksi realitas yang terjadi di dunia maya juga berkaitan dengan konteks yang ada dalam kehidupan sosial nyata. Telusur dokumen ini tentu tidak hanya dapat

dipenuhi melalui cara-cara konvensional, sehingga studi kepustakaan dengan menggunakan mesin pencari internet dapat dilakukan untuk menunjang penelitian. Kebutuhan data yang mendalam membuat netnografi tidak membatasi dokumen digital.

Meski ada keleluasaan dalam melakukan studi kepustakaan netnografi, peneliti tetap perlu mengingat batasan penelitian ini. Studi kepustakaan yang dilakukan harus sesuai dengan fokus penelitian ini yang berusaha melakukan kajian terhadap kehidupan yang murni terjadi di ranah dunia maya (Kozinets, 1998, 1999, 2002, 2006, 2010). Hal tersebut perlu diperhatikan karena peneliti agar ia tidak kehilangan perhatian aspek yang ingin teliti. Data yang beragam dan banyak berpotensi membuat peneliti kehilangan focus(Neuman, 2013).

**4. Wawancara**

Wawancara merupakan kemampuan dasar yang perlu dimiliki oleh seorang peneliti sosial (Neuman, 2013; Sutopo, 2006). Memang tidak keseluruhan penelitian sosial membutuhkan wawancara, tetapi teknik pengumpulan data ini dibutuhkan peneliti-peneliti berparadigmaaa konstrukvis untuk memperoleh data yang lebih mendalam (Kriyantono, 2006; Mulyana, 2013; Neuman, 2013). Penelitian survei tidak mampu menjangkau kedalaman data karena hanya memberikan perhatian kepada data yang diperoleh dari responden melalui kuisioner(Neuman, 2013). Tidak ada ruang peneliti untuk menanyakan jawaban diluar pilihan jawaban yang disajikan dalam lembar survei tersebut. Keterbatasan ini dapat dijangkau dengan menanyakan jawaban responden dengan melakukan wawancara. Hal disebabkan data yang tersebut berupa narasi dari pihak-pihak yang terlibat atau terkait dengan realitas tersebut. Wawancara memungkinkan peneliti untuk menyajikan konstruksi realitas berdasarkan pandangan atau pengalaman pihak-pihak yang terkait dan atau terlibat realitas tersebut (Bryman, 2012; Kriyantono, 2012; Mulyana, 2013; Neuman, 2013; Spradley, 1997; Sutopo, 2006).

Teknik ini juga berkembang di ranah maya. Bukan hanya survei dan *focus group discussion* yang mengalami perkembangan bentuk, melainkan juga wawancara yang kini hadir dalam bentuk *online*. Wawancara bentuk ini dapat dilakukan dengan fasilitas *e-mail, instant messaging, Voice on Internet Protocol (VoIP)* dan *video call*.Teknologi-teknologi ini membantu peneliti untuk meretas jarak ruang dan waktu untuk mewawancara informan penelitian(Hampton &



Wellman, 1999, 2001; J. P. Williams & Copes, 2005). Peneliti dan informan cukup terhubung dengan jaringan internet untuk dapat berkomunikasi. Mereka tidak perlu menentukan waktu dan tempat yang khusus untuk bertemu (Catterall & Maclaran, 2002) kecuali menggunakan layanan internet yang bersifat realtime dan syncronoush sepeti chatroom atau VOIP.

Wawancara melalui *e-mail* dilakukan dengan mengirimkan daftar pertanyaan kepada informan yang dipilih. Peneliti cukup menunggu balasan dari *e-mail* yang dikirimkan. Jika ada jawaban yang dinilai kurang memenuhi kebutuhan penelitian, maka peneliti dapat menanyakan hal tersebut melalui *e-mail* lanjutan. Peneliti dapat lebih interaktif dengan melakukan wawancara melalui instant messaging(Tavakoli & Mura, 2015)[43]. Whatapps, GoogleTalk, YahooMessager, Blackberry Messager, dan LINE merupakan beberapa pilihan *instant messaging* yang mungkin digunakan untuk melakukan wawancara. Peneliti dapat langsung menanyakan hal yang dinilai kurang memenuhi kebutuhan penelitian melalui teks *instant messaging*. Interaktifitas yang sebenarnya masih kalah dibanding dengan *VoIP* dan *video call*(Kulavuz-Onal & Vásquez, 2013)[44]. *VoIP* merupakan bentuk wawancara oral menggunakan aplikasi percakapan suara yang terhubung dengan jaringan internet. *Video call* menambahkan tampilan antar-muka yang memungkinkan para pengguna saling melihat. Aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan tidak jauh berbeda dengan aplikasi instant messaging karena aplikasi-aplikasi yang ada telah menyediakan panggilan telepon dan *video call* melalui jaringan internet.

Teknologi ini memang membantu peneliti meretas jarak ruang dan waktu, wawancara menggunakan jaringan internet tetap memiliki kelemahan. Wawancara *online* telah menghadirkan keleluasaan bagi peneliti untuk

---

[43] Tavakoli dan Murra (2015) menggunakan YahooMesseger sebagai sarana melakukan wawancara online ketika melakukan penelitian terhadap perilaku muslimah iran tempat wisata virtual dalam jejaring sosial maya. Mereka mencoba memulai wawancara mendalam dengan 2 sampai 3 informan yang memiliki akun di jejaring sosial maya internet second life sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan. Wawancara ini kemudian berkembang menggunakan 10 individu sebagai subjek penelitian. Rata-rata informan diwawancara 2-3 jam.

[44] Kulavuz-Onal dan Vásquez juga melakukan penelitian netnografi. Keduanya menggunakan Skype untuk melakukan wawancara, tetapi tidak semua informan bersedia melakukan *video call*. Ada informan yang hanya bersedia berkomunikasi telewicara melalui Skype. Ia tidak bersedia menampilkan wajahnya dalam proses wawancara karena terkait dengan privasi dan kenyamanan untuk menyampaikan informasi.

melakukan wawancara, tetapi hal ini bukan tanpa hambatan dan tantangan (Meho, 2006). Umpan balik yang kerap tertunda dalam wawancara *online* kerap menjadi hambatan dalam mendapatkan keutuhan data. Wawancara melalui *e-mail* mendoong respon yang tertunda sehingga memungkinkan informan untuk memikirkan ulang jawaban(Meho, 2006; Salmons, 2012). Pertanyaan yang diajukan juga cenderung bersifat terstruktur sehingga untuk mendapat kedalaman informasi peneliti perlu beberapa kali mengirimkan email untuk memperdalam jawaban informan. Pada perspektif berbeda hal tersebut dapat dipandang sebagai keunggulan. Respon yang tertunda memberikan keleluasaan bagi informan untuk memberikan jawaban. Ia memiliki peluang untuk mengungkapkan jawaban Peneliti juga kurang dapat melakukan penilaian *gestures* dan emosional responden secara langsung. Kedua aspek itu menjadi penting bagi seorang peneliti untuk menelaah kebenaran jawaban yang diajukan oleh peneliti Hal yang mirip terjadi dengan *VoIP* karena peneliti tidak dapat memperoleh informasi berupa ekspresi informan selain intonasi suara informan.

Memang kendala ini dapat diretas melalui penggunaan *video call*(Salmons, 2012), tetapi aplikasi ini cenderung membutuhkan koneksi internet yang relatif cepat. Padahal tidak semua tempat mendapatkan akses dan kecepatan internet yang sama. Garciadkk. (2009)mendorong peneliti pada topik—topik dan partisipan tertentu untuk dapat melakukan wawancara dengan menggunakan instant messaging. Bahkan jika peneliti memungkinkan memanfaatkan *VoIP* atau *video conferencing* untuk melakukan wawancara, maka hal lebih dianjurkan karena peneliti dapat lebih interaktif dan melakukan wawancara secara lebih mendalam.

Tentu wawancara konvensional juga lebih memberikan peluang bagi peneliti untuk melakukan eksplorasi jawaban(Neuman, 2013). Proses tatap muka membuat peneliti leluasa untuk menggali jawaban dan membuat pertanyaan baru. Berbeda dengan wawancara melalui jaringan internet yang tidak menghadirkan kedekatan emosional seperti komunikasi tatap muka. Meski netnografi memberikan perhatian hanya kepada kehidupan di ranah maya, bukan hal yang tabu peneliti melakukan wawancara dalam bentuk konvensional (Kozinets, 1998, 2006). Hal ini tentu bertujuan untuk memperoleh data penelitian. Upaya ini dapat dilakukan jika informan atau subyek penelitian dapat dijangkau oleh peneliti. Wawancara konvensional



dapat dilakukan selama peneliti dapat menjangkau informan secara langsung. Tentu hal dimungkinkan jika informan bersedia memberikan identitasnya kepada peneliti. Dukungan wawancara secara tatap muka juga memperkaya data penelitian karena daya kejar peneliti dalam mendapat data semakin meningkat. Proses wawancara mendalam dapat dilakukan dengan seksama karena peneliti bertatap muka langsung dengan informan (Tina L Taylor, 1999).

Keluwesan peneliti menjadi kunci menjangkau informan(Mulyana, 2013; Neuman, 2013). Ia harus mampu menghadirkan kenyamanan berkomunikasi bersama informan. Tidak heran bahwa komunikasi interpersonal melalui internet yang baik merupakan kemampuan yang perlu dimiliki peneliti netnografi. Hal ini menentukan penerimaan dirinya oleh komunitas atau subyek yang menjadi informan penelitian. Peneliti harus mengenali perilaku dan gaya berkomunikasi komunitas atau subyek penelitian, sehingga peneliti harus melakukan observasi pendahuluan agar kelak dapat menyesuaikan diri dengan situasi subyek(Garciadkk., 2009).

Proses penyesuaian ini tentu membutuhkan waktu. Tidak semua peneliti mampu beradaptasi dengan cepat dengan komunitas atau informan yang menjadi subyek penelitian. Padahal peneliti kerap menghadapi batasan waktu penelitian. Hal tersebut dapat disiasati dengan merekrut orang lain yang memiliki kemampuan berkomunikasi di dunia maya dengan baik atau pihak yang telah terlibat dalam komunitas yang menjadi subyek penelitian. Tindakan ini bukan hal yang tabu karena upaya serupa dilakukan oleh R. H. Jones (2005). Ia merekrut orang lain yang telah menjadi anggota sebuah komunitas untuk melakukan wawancara(Garciadkk., 2009). Tindakan ini bukan merupakan bentuk pelanggaran etika penelitian. Hal tersebut mungkin dilakukan peneliti untuk memperoleh data.

### 5. Pengarsipan Data Digital

Peneliti netnografi mendapatkan sebuah keuntungan bahwa realitas yang dihadapi berbentuk digital. Hal ini memungkinkan dirinya untuk melakukan pengarsipan data dengan mudah. Ia dapat mengunduh data yang berupa teks, gambar, audio, dan video langsung ke dalam perangkat komputer(Hine, 2000; Kozinets, 2002, 2010). Peneliti kemudian dapat menyusunnya dalam rak-rak digital sesuai dengan kebutuhan penelitian. Rak-rak digital ini dapat berubah direktori-direktori atau folder-folder di komputer peneliti sesuai dengan

kebutuhan penelitian. Berbeda dengan pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian etnografi konvensional. Peneliti harus membuat catatan-catatan observasi, memotret objek atau kejadian tertentu, dan merekam suara dan gambar sebuah peristiwa dengan alat-alat seperti buku catatan, pena, kamera foto atau video, dan alat perekam suara (Spradley, 1997). Aktivitas ini membutuhkan waktu, biaya, dan energi yang tidak sedikit(Neuman, 2013). Peneliti netnografi cukup duduk di depan komputer untuk melakukan pengarsipan data penelitiannya(Kozinets, 1999, 2006, 2010)

Pengarsipan data digital hampir mirip dengan studi dokumen dan kepustakaan, tetapi teknik ini dibedakan oleh tujuannya. Pengarsipan data digital lebih merujuk kepada upaya peneliti untuk melakukan perekaman semua data digital yang dibutuhkan dalam penelitian(Brügger, 2011). Teknik ini juga digunakan untuk mendukung pengumpulan data observasi di ranah maya. Peneliti netnografi tidak boleh hanya membuat catatan observasi, melainkan juga melakukan perekaman sebagai bukti dan data penelitian (Matthew & Shona, 2016). Realitas dunia maya yang cair dan mudah berubah memerlukan kesigapan peneliti untuk menyimpan data(Kozinets, 2010)[45]. Jumlah data yang ada dapat bertambah dan berkurang relatif cepat. Sebuah posting dapat dihapus dan ditambah hanya dalam beberapa menit saja. Perubahan yang terjadi berpotensi mempengaruhi hasil penelitian yang dilakukan. Peneliti harus cermat dalam melakukan hal ini.

Pengarsipan digital dilakukan dengan mengunduh data yang dibutuhkan dari ranah maya(Hine, 2000). Kumpulan data tersebut kemudian diarsipkan berdasarkan kategori-kategori yang ditentukan. Kategori yang dibuat juga dapat berasal dari pengelompokan yang telah ada dari sumber data(Kozinets,

[45] Medberg and Heinonen (2014) melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi pembentukan nilai dalam hubungan pelanggan/nasabah/pengguna layanan perbankan dengan bank. Keduanya mengeksplorasi pengalaman nasasbah yang disampaikan melalui forum-forum diskusi online. Mereka menggunakan netnografi sebaga metode penelitian. Medberd dan Heinonen mengumpulkan 579 postings (unggahan) tentang diskusi perbankan dari 18 komunitas online yang diteliti mereka. Penelitian mereka dipublikasi dalam artikel yang berjudul *Invisible value formation: a netnography in retail banking*. Liang and Scammon (2011) melakukan penelitian tentang word of mouth yang terjadi Dailystregth.org, sebuah jejaring sosial maya internet kesehatan. Selama kurun waktu 2006-2010, mereka mengunduh 90 *threads* dengan 882 *postings*. Setiap thread yang diunduh minimal memiliki tiga posting, sehingga kita bisa melakukan yang analisis setiap thread. Pengumpulan data terjadi secara terus-menerus sampai tidak ada informasi baru bisa dikembangkan dari data.



2010; Neuman, 2013). Pilihan bentuk kategori tergantung masing-masing kategori, tetapi perlu diperhatikan untuk tetap mencantumkan keterangan waktu. Hal ini bermanfaat untuk mengetahui perubahan arsip data yang ada.

Peneliti juga harus intensif dalam mengarsipkan data digital untuk mengurangi potensi data yang hilang dan terhapus(Garciadkk., 2009; Kozinets, 2010). Ia perlu menyediakan waktu yang cukup untuk mengamati setiap perkembangan. Jarak antara pengarsipan dengan pembaharuan terakhir tidak boleh terlalu lama untuk menghindari hal tersebut. Sebaiknya, perngarsipan perkembangan tersebut dilakukan secara rutin, sehingga ada konsitensi perubahan yang adapat diamati(Garciadkk., 2009)[46]. Langkah ini bukan sebuah keharusan tetapi tetap perlu diperhatikan karena perubahan pada subyek penelitian dapat terjadi setiap saat. Kecermatan dari peneliti merupakan kunci dalam melakukan pengarsipan data dunia maya.

Pengarsipan ini tentu harus seizin atau sepengetahuan komunitas ini. Peneliti tidak diperkenankan melakukannya secara sembunyi-sembunyi(Neuman, 2013). Ia harus terbuka bahwa dirinya sedang melakukan penelitian(Kozinets, 2010). Sebelum melakukan pengarsipan data, peneliti perlu menyampaikan tentang data-data yang akan diunduh selama melakukan penelitian. Peryataan ini perlu disampaikan pada awal penelitian(Kozinets, 2010).

## 6. Computer-Assisted Qualitative Data Collecting[47]

Semua bahan kajian netnografi berada di dunia maya internet, sehingga tuntutan penggunaan komputer sebagai alat penggumpulan data merupakan sebuah keniscayaan. Peneliti diharapkan mampu menggunakan perangkat-perangkat lunak komputer untuk mengumpulkan data penelitian. Tidak semua perangkat lunak harus dikuasai oleh seorang peneliti netnografi. Ia cukup menguasai perangkat-perangkat lunak komputer sesuai dengan kebutuhannya.

[46] Garcia dkk. (2009) menyarankan peneliti melakukan pendokumentasian penelitian secara interaktif. Peneliti dapat melakukannya dengan melakukan perekaman aktivitas yang dilakukan baik observasi maupun pengarsipan data. Perekaman dapat dilakukan dengan membuat screenshot atau capture aktivitas online/observasi yang dilakukan peneliti. Bahkan jika memunkinkan peneliti dapat membuat video dokumenter terkait aktivitasnya.

[47] Istilah yang lazim dikenal adalah *Computer-assisted qualitative data analysis*. *Computer-assisted qualitative data collecting* merupakan istilah yang ditawarkan oleh penulis karena kegiatan netnografi cenderung intensif menggunakan komputer dan jaringan internet global untuk menggumpulkan data.

Bahkan seseorang yang menguasai perangkat lunak perkantoran (*Ms.Office, LibreOffice, OpenOffice*) dan peramban internet (*Internet browser*)[48] telah dapat melakukan penelitian netnografi. Hal yang dibutuhkan justru daya tahan untuk bekerja di depan komputer dalam waktu yang lama(Garciadkk., 2009; Hine, 2000; Kozinets, 2010).

Kedua perangkat lunak tersebut telah mampu membuat seseorang melakukan penelitian netnografi, tetapi hal ini belum cukup jika ia ingin melakukan penelitian tingkat lanjut. Kompleksitas kehidupan di dunia maya juga tidak dapat secara utuh terekam dengan kedua perangkat lunak tersebut. Peneliti mungkin membutuhkan perangkat-perangkat lunak lain untuk mendapatkan data yang lebih beragam dan mendalam. Pengunaan perangkat-perangkat lunak tambahan tentu disesuaikan dengan tujuan penelitian sendiri. Misal menggunakan *screen recording softwares*[49]untuk merekam aktivitas yang terjadi di layar komputer yang digunakan oleh peneliti. Hal lain yang dapat dilakukan peneliti merekam secara audio visual segala hal yang dilakukannya ketika melakukan penelitian menggunakan camcorder.

Langkah paling sederhana yang dapat dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yakni dengan mengunduh setiap halaman yang diobservasi. Peneliti menggunakan menu penyimpanan yang dimiliki oleh peramban internet untuk menyimpan halaman tersebut ke computer. Peneliti perlu membuat folder-folder sesuai urutan waktu dan kategori untuk memudahkan analisis data. Langkah ini membutuhkan kecermatan peneliti dan cenderung membutuhkan waktu yang relatif lama(Hine, 2000; Kozinets, 2010), tetapi memberikan pemahaman yang lebih utuh terhadap data karena peneliti mengamati satu per satu hasil unduhan.

[48] Ada banyak peramban internet yang dapat digunakan untuk berselancar di dunia maya internet. Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera, Google Chrome, dan Safari merupakan beberapa peramban internet yang populer digunakan.

[49] *Software* ini dapat membantu peneliti merekam aktivitas di layar komputer sejak membuka peramban internet hingga mengakhiri observasi. Hal ini membantu peneliti mengamati pola perilakunya dalam melakukan observasi. Beberapa aplikasi gratis yang dapat digunakan antara lain, Ezvid, BlueBerry FlashBack Express Recorder, Screenr, Rylstim Screen Recorder, dan CamStudio



Peneliti juga dapat menggunakan *software* untuk mengunduh keseluruhan isi situs[50]. Langkah ini lebih praktis dan mudah karena peneliti tidak perlu menghabiskan waktu banyak untuk mengunduh satu per satu halaman. Ia hanya perlu menyediakan media penyimpanan yang besar dan kecepatan yang internet yang memadai untuk dapat mengunduh seluruh konten yang tersedia. Hal ini dimungkinkan jika situs tersebut tidak besar. Peneliti dapat mengunduh sebuah atau beberapa *blog* yang ingin diteliti. Tindakan ini tidak dapat dilakukan pada situs-situs penyedia layanan jejaring sosial *online*. Selain memerlukan penyimpanan yang besar dan koneksi internet yang memadai, ada faktor keamanan, privasi, hak kekayaan intelektual, dan hukum lain yang perlu dipertimbangkan. Pada penelitian netenografi jejaring sosial maya, peneliti disarankan untuk hanya mengunduh bagian-bagian yang dibutuhkan.

Peneliti disarankan menyimpan halaman situs yang diunduh dalam format **pdf*. Penyimpanan dalam format **html* berpotensi menyulitkan peneliti dalam mengarsipkan data karena untuk peneliti perlu menyimpan beberapa *file* untuk satu halaman yang diunduh. Bebeda dengan mengunakan format *pdf, peneliti cukup menyimpan satu *file* untuk setiap halaman yang diunduh. Peneliti dapat menggunakan situs-situs penyedia layanan konversi halaman situs menjadi format **pdf*. Beberapa situs yang dapat digunakan yakni, Peneliti cukup memasukan tautan ke dalam kolom yang telah disediakan. Setelah menunggu beberapa saat maka halaman tersebut telah berubah menjadi dokumen berformat **pdf*yang siap diunduh. Peneliti cukup menglik tautan yang diberikan oleh situs halaman tersebut untuk mengunduhnya.

Langkah lain yang dapat ditempuh yakni dengan memasang aplikasi pengaya save as pdf pada peramban internet (*internet browser*) yang digunakan. *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome* merupakan dua peramban internet yang menyediakan aplikasi pengaya tersebut. Peneliti perlu memasang aplikasi pengaya tersebut pada *Google Chrome* atau *Mozilla Firefox* sebelum menggunakannya. Jika peneliti menggunakan Mozilla Firefox, maka ia dapat masuk ke menu *add-ons* dan mencari dan menambahkan. Kemudian cari add

[50] Peneliti dapat menggunakan Internet Download Manager, HTTrack Website Copier, PageNest, Local Website Archive, dan GetLeft.

ons save as pdf untuk dapat menemukan aplikasi internet tersebut. Pilih tombol **PASANG(*INSTALL*)** untuk memasang aplikasi pengaya tersebut pada *Mozilla Firefox*. Jika peneliti menggunakan *Google Chrome*, maka peneliti dapat memasanganya dengan pertama mengunjungi https://chrome.google.com/webstore/. Kemudian cari ekstensi *save as pdf*. Jika sudah ditemukan, maka klik tombol **GRATIS** dan **TAMBAHKAN.** Jika peneliti ingin menggunakan aplikasi pengaya ini, maka peneliti cukup menglik ikon save as pdf yang tampil di menu peramban internet tesebut.

Jika halaman web tidak dapat diunduh karena diproteksi oleh administratornya, maka peneliti dapat menangkap (*capturing*) dari halaman yang tampil. Tentu hal ini tidak dapat dilakukan sembarangan karena peneliti tetap perlu memperhatikan etika penelitian khususnya ketika akan melakukan publikasi hasil karena peneliti akan dihadapkan dengan masalah privasi dan hak kekayaan intelektual. Data yang diunduh masih mungkin dapat digunakan menjadi bahan penelitian, tetapi perlu pertimbangan dan izin agar penelitian tersebut dapat diterbitkan.

Langkah ini tidak perlu ditempuh jika peneliti melakukan penelitian netnografi pada *chat-room*. Peneliti cukup mengunduh *chat history* (rekamanpercakapan) pada *chat-room* tersebut. Fasilitas ini lazim tersedia pada menu aplikasi *chat-client* yang digunakan oleh peneliti. *Chat history* yang diunduh cenderung berformat *txt. Format ini menyediakan kemudahan penyimpanan karena ukuran *file**txtyang kecil. Kelemahan format ini yakni tidak mampu menampilkan ekspresi para peserta percakapan room chat yang berbentuk *emoticon*, *stiker*, gambar, atau unggah audio-video. Untuk mengatasi hal tersebut maka, peneliti juga perlu mengamati percakapan yang terjadi secara langsung. *Fileemoticon*, *sticker*, gambar, atau unggah audio-video juga perlu diunduh untuk melengkapi data dan analisis. Hal ini dapat ditunjang dengan menangkap (*capturing*) setiap halaman percakapan.

Berbagai aplikasi yang telah dijelaskan merupakan beberapa langkah yang dapat diterapkan peneliti untuk mengumpulkan data menggunakan perangkat komputer dan internet. Peneliti dapat menggunakan berbagai berbagai aplikasi komputer dan internet selama dapat menunjang pengumpulan data penelitiannya. Aplikasi tersebut tidak boleh menimbulkan masalah baru bagi peneliti. Peneliti harus menyakinkan diri mampu menggunakan aplikasi ini dengan baik.

# Bab VI

# Analisis dan Interpretasi Data

## A. Urgensi Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang perlu dilakukan sebelum seorang peneliti melakukan interpretasi data. Tahapan ini meminta peneliti untuk dapat memeriksa dan memahami kembali data yang telah diperoleh dari lapangan(Miles, Huberman, & Saldaña, 2014; Neuman, 2013). Analisis data tidak sama dengan interpretasi data. Dua hal yang kerap dipertukarkan dan salah dimaknai. Analisis data merujuk kepada upaya peneliti untuk menguji kebenaran data, menilai keabsahan data, mengukur kedalaman, menimbang kebutuhan data penelitian, kategorisasi, dan penyajian data (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Milesdkk., 2014). Berbeda dengan interpretasi data yang lebih menekankan kepada pembahasan dari hasil penelitian. Interpretasi data merupakan upaya peneliti untuk membahas data berdasarkan kerangka dan tujuan penelitian yang membingkai penelitian tersebut (Bryman, 2012; Neuman, 2013).

Pasca mengumpulkan data, peneliti tidak dapat langsung menyajikannya sebagai laporan penelitian. Peneliti perlu melakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Data yang diperoleh juga belum diperiksa keabsahan, kebenaran, kesesuaian, dan ketepatannya (Bryman, 2012; Milesdkk., 2014). Data yang ada belum tersusun kategori-kategori yang dibutuhkan dalam penelitian(Kriyantono, 2006; Milesdkk., 2014).Data yang ada juga masih dalam berbagai bentuk seperti transkrip wawancara, catatan observasi, data hasil studi pustaka, arsip dalam bentuk teks, audio, serta video, dan data penelitian dalam bentuk lain(Kozinets, 2010; Milesdkk., 2014). Data yang masih tercampur antara data yang dibutuhkan dan tidak. Analisa data membantu peneliti untuk mengetahui kecukupan data(Sutopo, 2006). Jika data yang terkumpul dinilai kurang, maka peneliti dapat melakukan pengumpulan data kembali. Jika data yang terkumpul sudah dinilai memenuhi kebutuhan peneitian, maka peneliti dapat melakukan interpretasi data(Milesdkk., 2014).

## B. Analisis Data Netnografi

Kozinets (2010) menyarakan pemeriksaan dapat dilakukan dengan cara mengecek kesesuaian data yang diunduh dengan halaman web, internet forum, atau chat room yang diamati. Meski halaman *Forum Internet* atau *chatroom* telah menyediakan penghitungan secara otomatis, tetapi peneliti disarankan untuk melakukannya secara manual . Upaya ini memang melelahkan tetapi memberikan kepastian kelengkapan data yang diperoleh(Kozinets, 2010). Proses yang juga mendorong peneliti membaca ulang data penelitian sehingga mampu memahami data penelitian secara utuh (Kozinets, 2010).

Langkah lain yang dapat ditempuh yakni dengan menghitung komponen dari data yang diunduh (Kozinets, 2010). Peneliti dapat menghitung jumlah peserta, pertanyaan, peryataan, *spam*, komentar, atau *emoticon* yang ada dari sebuah percakapan. Ia kemudian menyusunnya dalam beberapa kategori berdasarkan kesamaan atau kemiripan jenis. Perhitungan ini yang diperoleh dari hasil penghitungan tersebut dapat dipadukan dengan data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan teknik pengumpulan lainnya (Kozinets, 2010). Penghitungan ini membantu peneliti melihat interaktifitas, partisipasi, ekspresi, dan ikatan yang terjalin antarpengguna.

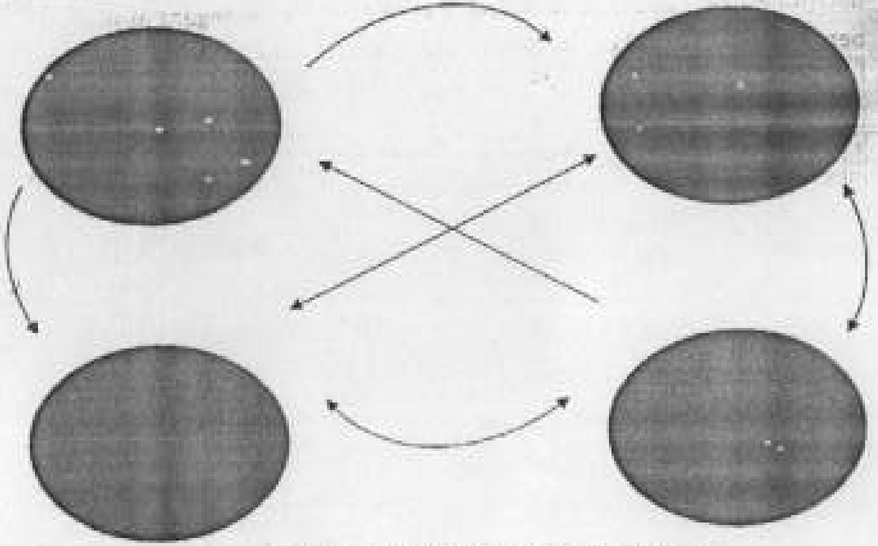
Teknik analisis data yang digunakan dalam netnografi tidak berbeda dengan teknik analisis data pada penelitian kualitatif yang lain. Seorang peneliti dapat menggunakan berbagai teknik analisis data yang diajukan oleh para pakar metodologi penelitian kualitatif(Kozinets, 2010). Meski memiliki perbedaan istilah, para pakar tersebut bersepakat bahwa teknik analisis data cenderung meliputi dari pengumpulan data, seleksi data, analisis data, dan penyajian. Keragaman teknik analisis data yang dapat digunakan memungkinkan peneliti menganalisis sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Meski demikian, netnografi merupakan bentuk turunan etnografi dalam ranah dunia maya internet. Tentu asumsi dari etnografi akan mempengaruhi metode ini. Hal yang serupa terjadi dalam analisis data. Creswell (2013) berpandangan bahwa seorang peneliti etnografi akan berusaha mendeskripsikan, menganalisis, dan mengintepretasikan data. Ketiga hal tersebut yang akan menentukan penggalian data selanjutnya. Artinya analisis yang dilakukan oleh peneliti terjadi beriringan dengan penggumpulan



data(Milesdkk., 2014). Data yang diperoleh dari lapangan akan langsung berusaha dideskripsikan, dianalisis, dan diinterpretasi oleh peneliti. Jika data tersebut dinilai kurang maka peneliti akan kembali menggumpulkan data (Bryman, 2012). Hal tersebut terjadi hingga peneliti menemukan kejenuhan data. Kemampuan peneliti berpikir reflektif dan analitik menentukan tahapan ini.

Mekanisme analisis data netnografi tidak berbeda dengan etnografi. Selaras dengan pemikiran Cresswel, Kozinets (2010) menganjurkan untuk para peneliti netnografi untuk menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Haberman. Ia mengungkapkan bahwa teknik analisis interaktif dari kedua penulis tersebut mendorong peneliti netnografi terus aktif mengumpulkan, kondensasi data, menyajikan data dan penarikan kesimpulan sepanjang penelitian dilakukan (Kozinets, 2010). Analisis data ini dilaksanakan beriringan dengan proses pengumpulan data. Tahapan ini tidak dapat dijadikan sebagai sesuatu yang terpisah. Analisis data yang dilakukan secara bersamaan diharapkan membantu peneliti untuk menyeleksi data yang ada (Kozinets, 2010; Milesdkk., 2014). Data yang beragam membutuhkan kejelian peneliti agar tidak kehilangan fokus. Analisis data yang dilakukan secara bersamaan membantu peneliti untuk menilai perkembangan penelitian. Kebutuhan data lanjutan dapat ditentukan ketika menganalisis data. Peneliti dapat mengakhiri penelitian, jika data yang dianalisis dinilai cukup (Bryman, 2012; Kozinets, 2010; Milesdkk., 2014). Peneliti juga dapat memperdalam dan memantapkan data, jika data yang diperoleh dinilai kurang memenuhi kebutuhan penelitian. Ia baru berhenti melakukan pengumpulan dan analisis data ketika peneliti telah merasa data yang diperoleh telah jenuh.



Gambar 14. Analisis data interaktif, Miles dan Haberman (1994)
Miles, Haberman, dan Saldana (2014)

Data penelitian dapat dikatakan jenuh saat peneliti tidak menemukan kebaruan data. Straus dan Cobbin 1998 dalam Bryman (2012) menyaratkan kejenuhan data menjadi tiga aspek. Pertama, tidak ada data baru atau yang relevan dengan kebutuhan data atau kategori data penelitian. Kedua, kategori data yang tercipta dari pengumpulan data dinilai sudah mapan sehingga tidak dibutuhkan data baru untuk memperkaya atau memperkuatnya. Ketiga, hubungan antar kategori dan data telah jelas sehingga kehadiran data baru tidak dibutuhkan lagi.

Kozinets (2010) mengadaptasi teknik analisis dana ini dalam penelitian netnografi. Ia menggunakannya sebagai bagian dari prinsip kerja peneliti kualitatif. Kozinet kemudian mengembangkan perangkat analisis data khusus netnografi. Ia menyarankan peneliti untuk melakukan *coding,noting,abstracting and comparing,checking and refinement,generalizing,* dan *theorizing* pada tahapan analisis data netnografi. *Coding*, peneliti netnografi akan mendapatkan data yang melimpah. Data tersebut dapat berupa data teks, gambar, audio, dan video. Peneliti perlu membuat koding dan kategorisasi untuk membantu mengelola dan menganalisis data. *Coding* dilakukan cara memberikan kode atau label terhadap setiap unit data yang memiliki kemiripan informasi. Data-data yang



memiliki kemiripan tersebut kemudian dikelompokan ke dalam beberapa kategori.

*Noting*, peneliti membaca data yang dikumpulkan dan dikategorisasi kemudian memberikan menandai bagian-bagian yang memiliki pola, proses, hubungan, perbedaan, atau persamaan. Penandaan tersebut diharapkan mampu membantu ingatan peneliti membangun konstruksi konseptual dari data yang telah diperoleh. *Abstracting and Comparing*, peneliti membangun interpretasi terhadap data dengan mengidentifikasi pola, proses, hubungan, perbedaan, atau persamaan berdasarkan kategorisasi yang telah dibuat. *Checking and Refinement*, peneliti kembali ke lapangan yang diobservasi untuk memeriksa alur pengumpulan data. Peneliti tidak diharapkan tidak hanya memeriksa kelengkapan data, melainkan juga mampu meningkat pemahaman terhadap data. Hal ini dapat ditunjukan dari kemampuan peneliti untuk memahami pola, perbedaan, alur, persamaan atau proses dari fenomena yang diteliti.

*Generalizing*, peneliti pada tahapan ini mencoba membangun generalisasi sederhana terhadap data yang diperoleh. Peneliti berusaha membuat kesimpulan awal dari analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan. *Theorizing*, peneliti menngonfrontasikan data hasil generalisasi awal tersebut dengan kerangka pemikiran teoritis yang digunakan dalam digunakan dalam penelitian atau bahkan dapat membangun proposisi-proposisi baru dengan syarat peneliti mampu menganalisis dan menjelaskan dengan baik hasil penelitiannya.

Tahapan yang dianjurkan oleh Kozinets ini tidak berbeda signifikan dengan analisis data Miles dan Haberman. Peneliti tidak perlu bingung dengan penjelasan yang disajikan Kozinets tersebut. Ia hanya berusaha menyajikan secara detil tentang langkah-langkah yang harus ditempuh peneliti dalam melakukan analisis data netnografi. *Coding,noting,abstracting and comparing,checking and refinement,generalizing,* dan *theorizing* merupakan bentuk konkret yang akan dan pasti dilakukan peneliti dalam menganalisis. Contoh, pemeriksaan data tentu akan melewati proses coding.

## C. Interpretasi data

Jika peneliti telah merasa yakin dan cukup terhadap data yang diperoleh, maka peneliti melakukan interpretasi data menggunakan analisis teks. Penggunaan analisis teks karena seluruh data penelitian netnografi berupa teks, gambar, audio, dan video dalam bentuk digital (Kozinets, 2010). Peneliti melakukan pembacaan terhadap data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, serta studi dokumen dan kepustakaan. Pembacaan tersebut bertujuan untuk memahami konsep-konsep, topik-topik, dan kerangka berpikir subyek penelitian. Peneliti tidak memiliki kesempatan untuk melakukan pengamatan dan interpretasi terhadap perilaku subyek penelitian di dunia nyata yang dapat diamati secara visual. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Garciadkk. (2009) yakni

> *Because online ethnographers are not physically co-present with their research subjects, they cannot use their interpersonal skills to access and interpret the social worlds they are studying. Instead, ethnographers must develop skills in the analysis of textual and visual data, and in the interactional organization of text-based CMC.*

Penggunaan analisis teks bukan menandakan teknik tersebut merupakan metode utama dalam penelitian netnografi. Kozinets (2010) memandang bahwa penggunaan analisis teks ini dimulai dengan menguraikan gagasan-gagasan para pengguna, menglasifikasikan, menemukan pola di antara aspek yang berhubungan, memeriksa keterikatan semua elemen, bertanya tentang motivasi di belakang mereka, pengujian dan memeriksa data lebih lanjut, dan kemudian membaca data untuk budaya yang wakili. Pemanfaatannya hanya bertujuan untuk membantu memahami data secara sistematis. Tidak dapat dipungkiri bahwa ranah maya internet menyuguhkan teks dalam bentuk tulisan, gambar, audio dan video berformat digital sehingga penggunaan teknik analisis ini sebuah keniscayaan (Kozinets, 2010). Kozinets sebagai pengagas netnografi sendiri menggunakan hermeunetika untuk memahami data yang diperoleh. Penggunan teknik ini tidak hanya terbatas pada analisis percakapan atau diskusi yang terjadi dalam komunitas *online*, melainkan pada hasil pengumpulan data lain melalui wawancara, serta studi dokumen dan kepustakaan.



Analisis hermeunitika yang dilakukan oleh Kozintes berusaha menghadirkan pertanyaan dari setiap jawaban hingga mendapatkan jawaban yang utuh. Upaya tersebut dilakukan dengan berpikir reflektif dan mendalam terhadap setiap jawaban dan pertanyaan yang diperoleh. Terhadap sebuah postingan seorang peneliti disarnakan untuk mempertanyaakannya secara komprehensif. Hal tersebut dapat meliputi tentang apa, bagaimana, dan mengapa postingan tersebut diunggah. Peneliti harus menjawabnya secara holistik baik dari sudut pandang penunggah postingan atau komunitas tempatnya bernaung. Bahkan peneliti juga perlu berusaha memahami pengunggah dan komunitas menyikapi postingan tersebut. Hal ini dapat diraih jika interaktivitas komunitas relatif tinggi yang ditunjukan dengan jumlah postingan yang banyak.

Hermeunetik bukan upaya tunggal yang dapat digunakan untuk menganalisis data netnografi karena bagi Kozinets (2010, h. 120) bahwa sensitivitas peneliti yang berperan dalam menghasilkan penelitian netnografi yang baik. Penggunaan hermeunetik memang dikuti oleh Hirvonen (2013)[51], tetapi ada peneliti-peneliti lain yang mencoba menggunakan analisis teks lain. del Fresno Garcia and Peláez (2014) menggunakan teknik analisis framing bahasa dari George Lakoff[52]. Mkono (2011), Boateng (2014), Mani and Cova (2014)[53]menggunakan analisis tematik untuk menganalisis data yang diperoleh. (Podoshen, Venkatesh, & Jin, 2014)menggunakan analisis isi kualitatif. Ada juga yang mengunakan analisis wacana untuk menganalisis teks yang diperoleh dari

---

51 Katrina menggunakan netnografi untuk berusaha mengeksplorasi sikap dan sentimen anti migran yang berkembang di negara yang dinilai memiliki kearifan dan tolerasi yang tinggi. Ia melakukan netnografi terhadp tiga situs yang membahas tentang isu anti-migran. Katriana menganalisis 288 komentar dari 60 artikel. Berdasarkan riset yang telah dilakukannya, ia menemukan bahwa sikap serta sentimen anti migran semakin menguat mengarah harapan pada tindakan nyata. Bahkan tindakan nyata yang diharapkan mengarah pada upaya-upaya yang kurang baik.

52 Ketiga peneliti ini berusaha mengambarkan diskusi masyarkat spanyol di dunia maya internet terhadap penggunaan obat generik. Mereka menemukan bahwa ada upaya mendiskreditkan sosial obat generik melalui informasi yang keliru dan penciptaan persepsi risiko untuk mengekang penerimaan sosial dan konsumsi obat-obatan ini di Spanyol.

53 Mani dan Cova mempublikasikan artikel mempublikasikan sebuah artikel yang berjudul A more recent version of this article was published on [08-19-2014] *Viewing recycling's long-term sustainability through the prism of the internet?*. Mereka meneliti dengan netnografi untuk mengetahui keberlanjutan jangka panjang dari praktek daur ulang di perancis yang dibicarakan di dunia maya internet. Keduanya melakukan riset terhadap 39 web/blog yang mendiskusikan isu daur ulang di Perancis.

hasil observasi netnografi (Hong & Kim, 2013; Liang & Scammon, 2011)[54]. Roccadkk. (2014) punya cara lain menginterpretasikan data yang diperoleh, yakni dengan analisis naratif.

Pada tahap selanjutnya, seorang peneliti netnografi harus memadukan analisis data yang berupa teks dan hasil observasi. Garcia (2005) mengungkapan seorang netnografi perlu mengintegrasikan hasil pengamatan obseravasi dengan analisis teks. Kedua data ini tidak memiliki peran yang lebih tinggi dibanding yang lain. Baik hasil analisis teks maupun hasil observasi bersifat saling melengkapi. Data analisis teks memberikan bukti interaksi para subyek yang diteliti. Hasil observasi diharapkan mampu menghadirkan konteks dari data yang diperoleh. Data observasi juga dapat menyajikan hal-hal yang tidak dapat dipahami dari sebuah teks. Misal, kecepatan memberikan tanggapan, jumlah unggahan seorang pengguna, atau interaksi antar pengguna tertentu. Bahkan Garcia mengungkapkan observasi terhadap penggunaan gambar, warna, tata letak halaman, dan desain grafis dari situs Web dapat memperkaya data.

## D. *Computer-Assited Qualitative Analysis*

*Computer-Assited Qualitative Analysis* sebenarnya bukan merupakan sesuatu yang baru. Perangkat lunak komputer jenis ini memberikan kesempatan peneliti untuk mampu mengatur, mengelola dan menganalisis informasi penelitian(Wickham & Woods, 2005). Ada beragam perangkat lunak komputer yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan analisis data. Ragam perangkat lunak ini dapat dikelompokan menjadi dua berdasarkan hak penggunaannya. *Pertama*, *Computer-Assited Qualitative Analysis* yang berlisensi *Free/open source software*(Corti & Gregory, 2011). Perangkat lunak komputer ini memungkinkan penggunanya untuk menggunakannya secara gratis. *Kedua*, *Computer-Assited Qualitative* yang berlisensi *proprietary software*(Abramson & Dohan, 2015; Corti & Gregory, 2011; Fielding, 2008). Perangkat lunak jenis ini meminta pengguna untuk membayar lisensi untuk dapat memanfaatkannya.

[54] Penelitian yang dilakukan oleh Hong dan Kim (2013) bertujuan untuk menawarkan kajian teoritis mendemitologisasi narasi budaya konsumen dan ideologi yang terkait dengan gelombang budaya korea atau *Korean Wave*. Memadukan netnografi dan *Critical Discourse Analysis (CDA)*, keduanya menemukan bahwa ada proses perubahan atau transformasi korean wave ke dalam budaya-budaya lain yang mendapatkan terpaannya



Selain perangkat lunak komputer yang sifatnya terpasang di komputer, ada juga perangkat lunak yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Lisensinya juga beragam sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh pemberi layanan.

Beragam aplikasi yang dapat digunakan oleh seorang peneliti sosial antara lain:

*Computer-Assited Qualitative Analysis* berbasis *Free/Open Source Software*

1. Coding Analysis Toolkit (CAT)
2. Compendium
3. ELAN
4. FreeQDA
5. RQDA
6. TAMS Analyzer

*Computer-Assited Qualitative Analysis* berbasis proprietary *software*

1. Annotations
2. ATLAS.ti
3. HyperRESEARCH
4. Nvivo

Computer-Assited Qualitative berbasis web

1. Qcamap

**Tabel 3. Tips menggunakan CAQDAS**

| Tips Menggunakan CAQDAS |
|---|
| Penggunaan CAQDAS bukan sebuah keharusan dalam penelitian netnografi, tetapi dapat menunjang peneliti karena semua data penelitian berupa digital. |
| Jika peneliti memutuskan memakai CAQDAS, maka ia harus memastikan bahwa dirinya bersungguh-sungguh menggunakannya. *Pertama*, jika peneliti menggunakan CAQDAS versi berbayar, maka ia harus mengeluarkan dana untuk membeli lisensi atau hak penggunaan perangkat lunak tersebut. Kedua, peneliti harus mampu menyesualakan diri dengan mampu menggunakan perangkat lunak tersebut secara optimal. |
| Peneliti disarankan membuat mencadangkan (*back up*) data dalam berbagai berbagai media untuk menghindari kerusakan atau kehilangan data yang disebabkan oleh masalah pada perangkat lunak atau perangkat keras komputer yang digunakan. Peneliti dapat mencadangkannya menggunakan media penyimpanan seperti *USB Flashdisk, External Harddisk, CD//DVD,* atau *cloud computing* seperti *GoogleDrive, MediaFire, Dropbox, UbuntuOne* atau *iCloud*. |

**Diadaptasi secara penuh dari Kozinets (2010)**

*Computer-Assited Qualitative Analysis* memang membantu peneliti untuk melakukan analisis data, tetapi hasil analisis ditentukan oleh peneliti sendiri. Perangkat ini hanya membantu pengelolaan data dan memudahkan peneliti untuk menganalisis. Masing-masing perangkat lunak komputer memiliki keunggulan dan kelemahan. Kemampuan peneliti merupakan kunci untuk memaksimalkan penggunaan *software*. Peneliti dapat meraih hasil maksimal dengan hanya menggunakan satu perangkat lunak. Peneliti juga berkesempatan untuk mengelaborasi beberapa perangkat lunak yang memiliki fungsi yang berbeda tergantung dengan kebutuhan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan tetap merujuk kepada model yang telah disarankan oleh beberapa ahli metodologi.

# Bab VII
# Kualitas Data

## A. Kualitas Data

Penentuan kualitas data merupakan bagian integral dalam analisis data penelitian (Milesdkk., 2014). Hal ini yang menjadi tolok ukur sebuah data layak atau tidak digunakan dalam sebuah penelitian (Bryman, 2012; Neuman, 2013). Pembahasan tentang kualitas data dianggap peneliti karena hal ini yang akan menentukan hasil dan pembahasan yang disajikan dalam laporan penelitian. Ketidakakuratan data yang tentu akan mempengaruhi realitas yang dilaporkan. Sajian realitas tersebut dapat kurang utuh, tidak lengkap, bahkan berpotensi menimbulkan salah penafsiran (Bryman, 2012; Milesdkk., 2014; Neuman, 2013). Hal perlu dihindari karena berpotensi menyesatkan peneliti dalam melaporkan penelitian dan pihak lain yang membacanya.

Ada kategori yang umum digunakan sebagai kaidah untuk menguji kualitas data yakni *trustworthiness* dan *outenticity*(Guba & Lincoln, 2005). *Trustworthiness* merupakan upaya untuk membangun kepercayaan terhadap data dan hasil penelitian. Kategori ini terdiri dari *credibility, transferbility, dependency*, dan *confirmability*. Keempat aspek tersebut perlu dilakukan untuk mengantikan pengujian validitas internal, validitas eksternal, *reliability*, dan *objectivity*yang menjadi dasar pengujian kualitas data dalam penelitian kuantitatif. Aspek-aspek ini yang kemudian masuk pada kategori *trustworthinness*.

*Credibility* atau dapat dialihbahasakan dengan kredibilitas merujukan kepada tingkat kepercayaan terhadap data yang diperoleh. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan triangulasi data, peneliti, sumber, dan metode. Triangulasi data yakni mengonfirmasi data yang diperoleh dengan data yang lain yang berkaitan dengannya. Peneliti memeriksa konsistensi dan kebenaran dari data yang diperoleh. Pengujian ini dilakukan dengan memeriksa data-data yang dikumpulkan dari orang-orang yang berbeda; data yang dikumpulkan

pada waktu yang berbeda; data yang diambil dari tempat yang berbeda. Triangulasi teori.

Triangulasi merupakan proses terperinci dan teliti. Miles dan Haberman sampai mengibaratkan peneliti seperti seorang detektif. Peneliti melakukan pemeriksaan sangat detil terhadap setiap data yang diperoleh. Ia menguji kebenaran, korelasi, koherensivitas, komperehensivitas data hingga data dapat dipercaya kebenaranhya. *Transferbility* merupakan bentuk validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Sebuah penelitian kualitatif diharapkan memiliki korelasi dengan penelitian-penelitian terdahulu. *Artinya*, penelitian tersebut memiliki jalinan pemikiran dan gagasan dari penelitian yang telah dilakukan. Hal ini ditunjukan melalui latar belakang yang dibangun oleh peneliti. Contoh, jika seorang ingin meneliti tentang internet forum Kaskus, maka ia dapat melakukan studi litelatur tentang Kaskus, internet forum, dan dunia maya internet.

*Dependability* seperti reliabilitas dalam penelitian kuantitatif yang berusaha untuk menunjukan ketepatan penggunaan instrumen penelitian. Jika uji reliabilitas yang mengarahkan peneliti untuk melakukan perhitungan dari ketepatan kuisoner yang digunakan, maka *dependability* mengajak peneliti untuk membangun ruang-ruang diskusi untuk menguji penelitian yang dilakukan. Jika penelitian tersebut berupa tugas akhir pada jenjang pendidikan tertentu, maka ia dapat mendiskusikan penelitiannya dalam seminar proposal atau seminar hasil penelitian. Pada ruang yang lebih kecil, seorang mahasiswa yang menliiti dapat mendiskuisikan proses penelitian yang dilakukan dengan pembimbingnya. Berbagai seminar dan konferensi ilmiah juga dapat digunakan untuk mengujikan hasil penelitian yang diakukan. Hasil-hasil dari berbagai diskusi ini dapat digunakan untuk memperkaya penelitiannya.

*Confirmability* merupakan upaya untuk membangun obyektivitas dalam penelitian kualitatif. Meski relatif tidak mudah membangun obyektivitas dalam penelitian kualittif, tetapi *confirmability* mendorong peneliti untuk tidak berlebihan untuk mewarnai data dengan penilaian pribadinya. Penyajian data yang diberikan oleh peneliti dapat dikonfirmasi kebenarannya dengan informan penelitian (Bryman, 2012). Peneliti menyajikan kutipan *wawancara, fgd,* catatan lapangan, atau berbagai dokumentasi yang mendukung penyajian data.



Kategori lain yang perlu menjadi perhatian dalam menguji kualitas data penelitian kualitatif yakni *authenticity* (keaslian). Kategori ini mengacu kepada kejujuran dan kebenaran data yang yang diberikan subyek penelitian atau yang diperoleh oleh peneliti. Kategori ini mirip dengan *confirmability*.

Kehadiran kategori ini berupaya untuk mendorong keaslian data yang diperoleh peneliti. Jika *confirmability* menempatkan kebenaran data sebagai sesuatu yang dapat dikonfirmasi kebenarannya dengan sumber, maka *authenticity* merujuk kepada kebenaran informasi yang disampaikan oleh sumber data. Informasi yang disampaikan oleh informan tidak hanya benar melainkan juga otentik dan dapat dipercaya. Authenticity memiliki lima rangkaian yakni, *fairness, ontological authenticity, educative authenticity, catalytic authenticity,* dan *tactical authenticity*.

*Fairness* memiliki makna bahwa penelitian yang menghadirkan informasi yang holistik, proporsional dan berimbang. Peneliti perlu menyajikan realitas yang utuh. Contoh seorang yang ingin meneliti tentang kehidupan sosial para *user* pada sebuah internet forum maka tidak hanya para para user yang menjadi informan penelitian. Peneliti juga perlu mendapatkan informasi dari administrator dan moderator yang ada pada internet forum tersebut. Tindakan ini membantu peneliti untuk memahami realitas secara utuh, tidak hanya berdasarkan persepsi para pengguna. Peneliti perlu mendapatkan informasi dari moderator dan administrator internet forum karena keduanya merupakan pengatur alur pembicaran dalam sebuah percakapan pada ruang ini.

*Ontological authenticity* bermakna bahwa diharapkan penelitian yang dilakukan memberikan kontribusi membantu masyarakat memahami lingkungan sosialnya. Rangkaian ini bermaksud bahwa ada hal yang baru dan atau menarik yang disajikan oleh peneliti kepada masyarakat. *Educative authenticity,* bermakna apakah penelitian yang dilakukan mendorong masyarakat untuk menerima gagasan-gagasan baru atau memahami maksud penelitian dilakukan. Artinya, penelitian yang dilakukan berkontribusi untuk memberikan pencerahan kepada masyarakat. *Catalytic authenticity,*bermakna bahwa sebuah penelitian diharapkan mendorong para anggota atau masyarakat untuk melakukan upaya perubahan sosial. *Tactical authenticity* bermakna penelitian diharapkan mampu memberdayakan para anggota atau masyarakat untuk melakukan berbagai tindakan nyata yang perlu dilakukan.

## B. Kualitas Data Netnografi

Netnografi merupakan metode penelitian yang bersifat spesifik, sehingga penentuan kualitas data netnografi juga bersifat khusus. Kozinets sebagai pengagas penelitian ini menyarankan sepuluh aspek yang menjadi kriteria khusus kualitas data pada metode penelitian ini. Koherensi, kepastian, literasi, kedalaman data, innovasi, resonansi, keabsahan data, refliksivitas, praxis, dan intermix merupakan kriteria yang disarankan olehKozinets (2010, h. 162)

**Tabel 4. Kualitas data netnografi**

| Kriteria | Definisi |
|---|---|
| Koherensi | Setiap interpretasi dikenali berbeda bebas dari kontradiksi internal dan menyajikan pola terpadu. |
| Kepastian | Teks mengakui dan mematuhi standar prosedur penelitian netnografi. |
| Literasi | Teks mengakui dan berpengetahuan literature dan pendekatan penelitian yang relevan. |
| Kedalaman data (Groundedness) | Representasi teoritis didukung oleh data, dan hubungan antara data dan teori yang jelas dan meyakinkan. |
| Innovasi | Konstruksi, ide, kerangka kerja, dan narasi menyediakan cara-cara baru dan kreatif untuk memahami sistem, struktur, pengalaman, atau tindakan. |
| Resonansi | Koneksi pribadi dan peka dengan fenomena budaya diperoleh. |
| *(Verisimilitude)* | Rasa dipercaya dan hidup dari kontak budaya dan komunal |
| Keabsahan data | dicapai. |
| Refliksivitas | Teks mengakui peran peneliti dan terbuka untuk interpretasi alternatif. |
| Praxis | Teks mengilhami dan memberdayakan aksi sosial. |
| Intermix | Representasi memperhitungkan interkoneksi dari berbagai modus interaksi sosial - *online* dan off - di harian anggota budaya ini, hidup pengalaman, serta perwakilan sendiri. |

**Diadaptasi dari Kozinets (2010, h. 162)**

Jika ditilik pada masing-masing aspek tersebut, maka tidak ada perbedaan yang signifikan dengan *authencity* dan *trustworthinnes*. Hal yang menjadi pembeda terletak pada penerapan *authencity* dan *trustworthinnes*. Kriteria-kriteria yang disajikan oleh Kozinets (2010) lebih bersifat praktis dan menjadi panduan untuk menilai penelitian netnografi. Misal pada kaidah praxis



ini melihat bahwa peneliti netnografidiharapkan tidak hanya mendeskripsikan realitas. Ia juga merupakan bagian upaya perubahan sosial. Hasil penelitiannya diharapkan mampu memberikan pencerahan bahwa ada struktur, kekuasaan, kepentingan, dan ideologi yang berlaku dalam masyarakat atau komunitas*online*. Kesadaran yang memunculkan gerakan emansipatoris dan partispatoris untuk memperbaiki bahkan merubah keadaan yang ada. Semangat ini tentu relevan dengan konsep catalytic *authenticity* dan tactical *authenticity*. Hal serupa dengan kriteria koherensi yang diajukan oleh Kozinets. Koherensi sejalan dengan konsep *trustworthinness* yang menginginkan kedalaman dan kebenaran data.

Hal ini mendorong pemikiran bahwa seorang peneliti dapat menggunakan konsep *trustworthinness* dan *authenticity* secara langsung untuk memahami keabsahan sebuah data dan atau penelitian netnografi. Hal ini bukan merupakan sebuah pilihan yang salah karena semangat yang yang diusung Kozinets selaras dengan nilai-nilai yang terkandung dalam *trustworthiness dan authenticity*. Kenyataan ini membuat bukan merupakan hal yang salah jika seorang peneliti tetap menggunakan konsep *trustworthinness* dan authenticity sebagai kerangka acuan keabsahan data dalam penelitian netnografi. Konsep yang disajikan

## C. Menghindari *SPAM* dan OOT

Penelitian dunia maya internet menghadapi kemelimpahan data. Aksesnya terhadap dunia maya internet memungkinkan dirinya mendapatkan berbagai data. Hal ini merupakan sebuah keberkahan yang dimiliki peneliti netnografi. Ia cukup berada dalam jaringan internet untuk mencari dan mendapatkan berbagai data yang diharapkan (Kozinets, 2010). Data yang mungkin diperoleh jumlah tidak terbatas. Melimpahnya data juga kerap menjadi tantangan bagi peneliti sendiri karena tidak semuanya dibutuhkan dalam penelitian. Dunia maya internet menyediakan berbagai hal yang bermanfaat, tetapi juga menyediakan hal yang tidak perlu.

Peneliti netnografi juga akan menghadapi masalah yang sama. Ia perlu membedakan data yang dapat digunakan dan tidak dapat digunakan. Ada dua istilah yang dapat digunakan seorang peneliti netnografi untuk memilah data yang tidak perlu digunakan atau tidak. Kedua istilah tersebut antara lain, *spam*, dan *out of topic*(Safko, 2012).Tanpa pemilah data terhadap ketiga jenis

informasi tersesebut maka peneliti berpotensi mengalami kerumitan dalam melakukan analisis dan interpretasi data.

Ketika melakukan observasi percakapan dalam forum, *mailing--list* atau chat room, peneliti kerap mendapati percakapan yang diluar dari konteks pembicaraan (Kozinets dkk., 2014). Keadaan ini lazim disebut dengan istilah *out of topic (OOT)*. *OOT* dapat diidetifikasi dengan melihat konten yang diberikan peserta percakapan atau tanda [OOT] yang lazim diberikan oleh peserta atau moderator percakapan. Percakapan ini bukan merupakan data yang perlu dibuang, tetapi peneliti perlu memperhatikan konteks pembicaraan. Pilihan tersebut terletak pada peneliti karena terkait dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan.

Percakapan *out of topic* dapat bermakna beragam (Kozinets, 2010). *Pertama, OOT* dapat merupakan pengalihan pembicaran karena peserta pembicaraan telah mengalami kebosanan. *Kedua,* ada peserta pembicaraan yang tidak mengerti alur pembicaraan, sehingga menyampaikan pendapat yang tidak ada hubungannya dengan percakapan. *Ketiga,* hal tersebut merupakan tindakan hal yang disengajakan untuk meredakan ketegangan yang terjadi dalam percakapan. *Keempat, OOT* berupa *spam* yang bertujuan memberikan keuntungan pribadi peserta percakapan dan menganggu alur pembicaraan. Konten OOT cenderung berupa promo tentang produk atau jasa tertentu. *Kelima, OOT* dapat bertujuan untuk menarik perhatian peserta pembicaraan.

Masalah yang lain yang dihadapi oleh penelitian netnografi adalah kehadiran *Spam*. Istilah ini merujuk kepada pengiriman pesan elektronik yang sporadis, massif, bahkan kadang berulang yang tidak diharapkan oleh penerimanya. Kehadiran *spam* cenderung dianggap menggangu para penerimanya. Pesan yang disampaikan dapat berupa iklan, hasutan, atau informasi tidak penting, bahkan ada yang berpotensi pada penipuan atau kejahatan dalam bentuk lain. Tindakan *Spamming* dapat terjadi dalam segala bentuk ruang di dunia maya internet. Tidak hanya tindakan *spamming* yang terjadi melalui email, melainkan juga dapat terjadi dalam internet forum, chat room, jejaring sosial maya internet, atau bahkan dalam bentuk komentar-komentar pada sebuah blog.



Kozinets (2010) menawarkan tiga pilihan yang dapat diambil peneliti netnografi dalam menyikapi *spam*. *Pertama,* peneliti netnografi dapat mengabaikan *spam* dari data penelitian. Ia menempatkannya sebagai gangguan atau sampah yang tidak dibutuhkan. Peneliti tidak perlu melakukan perekaman data terhadap data tersebut. *Kedua,*peneliti menganggap *spam* sebagai salah satu fakta penelitian. Tidak jarang *spam* yang digulirkan merupakan bagian dari kebiasaan sebuah internet forum atau *chat room*. Hal tersebut digulirkan oleh para peserta pembicaraan untuk mengatasi kejenuhan, menarik perhatian, atau memang sekedar perbuatan iseng. *Ketiga,* peneliti menganggap *spam* sebagai fokus pembicaraan. Kozinets mencontohkan bahwa *spam* kerap justru menjadi topik pembicaraan dalam sebuah internet forum atau *chat room*. Tentu pilihan ini memerlukan pertimbangan yang jelas. Peneliti perlu memahami konteks kemunculan *spam* untuk memilah hal tersebut.

# Bab VIII

# Etika Penelitian Netnografi

*A man without ethics is a wild beast loosed upon this world.*
*Albert Camus*

Penelitian sosial tidak mungkin dengan melepas diri dari entitas manusia. Besar atau kecil penelitian sosial akan memberikan dampak kepada manusia baik secara individu maupun masyarakat. Tentu persoalan etika tidak dapat dilepaskan dalam koridor ini karena penelitian sosial jelas melibatkan hak-hak individu yang terlibat dan terikat penelitian tersebut (Bryman, 2012; Neuman, 2013). Pembahasan etika peneitian akan berkaitan kredibilitas peneliti dan kualitas penelitian (Neuman, 2013). Etika penelitian memberikan makna kepantasan bagi sebuah penelitian. Riset dapat dikerjakan dengan teori dan metode yang tepat, tetapi menjadi kurang baik jika dilakukan dengan cara-cara tidak terpuji (Bryman, 2012; Neuman, 2013; Wimmer & Dominick, 2011). Tindakan plagiasi merupakan salah satu dari pelanggaran etika penelitian. Memlublikasikan hasil riset di luar batas-batas yang telah disepakati oleh peneliti dan subyek penelitian merupakan contoh tindakan tidak terpuji.

Kehadiran etika penelitian merupakan bentuk tanggung jawab moral seorang peneliti. Hal yang tidak terbatas pada penyampaian hasil penelitian, melainkan keseluruhan proses(Neuman, 2013). Sejak perencanaan penelitian, seorang peneliti perlu memikirkan dampak dari rencana aktivitas yang akan dilakukannya (Neuman, 2013). Ketika penelitian dilakukan, ia perlu mempertimbangkan kepantasan dan kepatutan pengumpulan penelitian(Wimmer & Dominick, 2011). Sikap serupa yang harus ditunjukan saat pelaporan hasil dengan menghindari perbuatan-perbuatan tercela seperti plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual.

Tentu tidak ada standar etika penelitian yang dapat digunakan secara universal. Setiap penelitian punya karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini juga dipengaruhi oleh institusi tempat peneliti bernaung. Sebuah pendekatan etika terhadap penelitian tertentu belum tentu dapat diterapkan pada penelitian lain

karena subyek atau obyek penelitian yang berupa manusia bersifat dinamis . Meski tidak ada acuan baku tentang etika penelitian, Wimmer and Dominick (2011, h. 67) menawarkan pedoman yang dapat digunakan peneliti untuk berpikir reflektif tentang etika penelitian. *Pertama*, peneliti perlu menghargai otonomi dan hak individu-individu yang terlibat dalam penelitian. *Kedua*, peneliti perlu mempertimbangakan resiko penelitian yang dilakukan. *Ketiga*, penelitian yang dilakukan harus memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. *Keempat*, peneliti harus bersikap adil selama perencanaan, proses, dan publikasi penelitian. Ia perlu menyadari bahwa setiap tahapan penelitian yang dilakukan berpotensi mempengaruhi individu dan masyarakat.

Hal ini selaras dengan pandangan Neuman (2013) yang menempatkan kemampuan berpikir reflektif tentang sebab dan akibat dari seluruh proses penelitian. Bahkan Neumann lebih merinci hal-hal etis yang perlu diperhatikan peneliti. Peneliti menurutnya perlu memperhatikan menjaga hubungan dengan subjek atau objek penelitian, ketepatan dan kebenaran penggunaan metodologi, memastikan dan meverifikasi sumber atau pemberi dana penelitian, memublikasikan karya ilmiah. Neumann menekankan pada peneliti untuk tidak melakukan penelitian secara sembunyi-sembunyi. Individu-individu yang terlibat penelitian berhak tahu bahwa mereka menjadi subyek dan obyek penelitian.

## A. *Internet Research Ethics*

Kelahiran etika penelitian tidak terlepas dari berbagai eksploitasi yang dilakukan atas nama ilmu pengetahuan[55].Peneliti melakukan berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan data dan menghadirkan kebaruan dalam penelitian. Alih-alih memberikan sumbangsih terhadap ilmu pengetahuan, tindakan yang dilakukannya justru menciderai nilai-nilai kemanusiaan[56].

[55] Buchanan (2011, pp. 84-85) menjelaskan bahwa pengembangan tradisi etika penelitian di masa moderen berkembang ketika diformalkan dalam Nuremburg Code yang diterbitkan pada 1947. Hal ini merupakan respon terhadap serangkain penyimpangan kemanusiaan atas nama riset selama perang dunia kedua. Hal ini kemudian berkembang dan diadopsi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

[56] Ada beberapa contoh upaya penelitian yang mencinderai nilai kemanusiaan dengan mengatasnamakan penelitian serta ilmu pengetahuan. Salah satu riset yang menyinggung nilai kemanusian yakni mengenai kasus *Tuskegee experiments*.Kasus ini merupakan percobaan kesehatan yang dilakukan antara tahun 1932 sampai dengan 1972 oleh Dinas



Potensi pelanggaran ini dapat juga terjadi pada riset ranah maya internet [57]. Bahkan kesempatan tersebut terbuka lebih luas karena peneliti dapat menggunakan berbagai cara untuk mendapat riset. Upaya tersebut dapat bersifat teknis dan sosial. Upaya bersifat teknis yakni menggunakan instrumen teknologi internet dan komputer untuk melakukan mendapatkan data (Buchanan, 2011). Tindakan tersebut dapat dilakukan dengan cara spoofing, backdoor, penyusupan, atau penyematan program secara sembunyi-sembunyi pada perangkat yang digunakan oleh subyek penelitian. Upaya sosial berkaitan tindakan peneliti memanfaatkan karakteristik kehidupan internet untuk melakukan rekayasa sosial dengan bertujuan mendapatkan data. Tindakan tersebut dapat dilakukan cara melakukan penyamaran identas peneliti, manipulasi data, penguntitan, dan penipuan dalam bentuk lain terhadap subyek penelitian dengan menggunakan kemungkinan anonimitas yang dapat dilakukan melalui internet (Buchanan, 2011).

Keleluasaan ini yang diberikan oleh teknologi internet memungkin peneliti untuk memperoleh data. Alih-alih untuk memperoleh *natural setting*, seorang peneliti melakukan tindakan-tindakan yang kurang berkenan untuk memperoleh data. Padahal tindakan seperti ini merupakan upaya yang tidak tepat karena bertentangan dengan tujuan ilmu pengetahuan untuk

Kesehatan Amerika Serikat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan alami penyakit sifilis dalam jangka kurun waktu yang panjang. Obyek penelitian ini adalah warga Alabama keturunan Afro-amerika. Penelitian ini berkedok pemberian layanan kesehatan gratis kepada kelompok masyarakat yang terpilih. Warga-warga yang menjadi obyek penelitian ini ternyata tidak mendapat layanan kesehatan yang baik. Hal ini berakibat ada banyak obyek penelitian yang meninggal selama riset ini dilakukan. Penelitian lain yang menyalahi etika yakni riset yang dilakukan oleh NAZI. Dr. Josef Mengele, pemimpin riset dari NAZI melakukan riset dengan memanipulasi 1500 tahanan kembar dengan injeksi kimia. Ia ingin mengetahui perbedaan reaksi yang terjadi pada setiap tahanan dan kembarannya. Hanya 200 yang selamat dan bertahan hidup dari eksperimen ini.

[57] Buchanan (2011, h. 88) mencatat bentuk-bentuk pelanggaran etika penelitian di dunia maya internet telah terjadi bahkan sejak permulaan penggunaan internet. Ia mencontoh tindakan illegal yang dilakukan oleh Martin Rimm dalam melakukan riset di dunia maya internet. Buchanan dengan menggunakan data yang bersumber dari Carnegie Mellon, menjelaskan bahwa Rimm telah melakukan tindakan kurang etis dengan melakukan penyamaran dan pencurian data untuk melakukan penelitiannya. Rimm tidak hanya mengambil data yang dibutuhkan untuk risetnya melainkan juga data pribadi seperti nama, nomor telepon, alamat, surat izin mengemudi, umur, dan gambar yang terkait dengan subyek penelitiannya. Buchanan menceritakan sebuah kasus etika penelitian di dunia maya internet. Kasus ini melibatkan seorang psikolog yang yang Van Gelder's. Ia seorang laki-laki tetapi membuat akun perempuan di Compuserve BBS. Menggunakan akun virtualnya yang perempuan untuk memperoleh data penelitiannya.

memuliakan manusia. Tindakan illegal seperti ini justru merendahkan nilai-kemanusian. Berbagai contoh pelanggaran etika penelitian di dunia maya internet yang dijelaskan melalui catatan kaki memunculkan kerisauan potensi penyalagunaan dan pemanfaatan data yang kurang bijak oleh peneliti atau pihak lain yang berhubungan dengannya.

Buchanan (2011, pp. 91-93) mencatat ada usaha untuk merespon kerisauan terhadap masalah etika penelitian di dunia maya internet. Berdasarkan penelusuran yang dilakukannnya, ia mencatat bahwa jurnal *The Information Society* pada terbitan tahun 1996 membahas kajian antar/lintas bidang ilmu yang mengkaji etika penelitian di dunia maya internet. Buchanan menjelaskan bahwa pasca terbitan tersebut terjadi serangkaian diskusi, forum ilmiah, dan terbitan yang membahas masalah etika penelitian di dunia maya internet. Isu yang dibahas mulai dari masalah pertanyaan seputar privasi, persetujuan,masalah hukum, termasuk hak cipta, pencemaran nama baik,representasi, atribusi, penulis, plagiarisme, definisi pribadi dan publik, fitnah, dan hal merugikan lainnya (Buchanan, 2011).

Diskusi mengenai *internet research ethics* kemudian berkembang menjadi dorongan pembentukan *internet research board (IRB)* pada masing-masing bidang ilmu atau institusi. Tugas lembaga ini yakni untuk mengawal dan memastikan sebuah riset terhadap dunia maya internet dilakukan dengan niat, cara, dan menghasilkan penelitian yang baik, benar, dan tidak menciderai nilai-nilai kemanusiaan. Buchanan mencatat ada peningkatan jumlah IRB di Amerika Serikat. Berbagai institusi, baik perguruan tinggi maupun lembaga riset mewajibkan IRE yang dipenuhi oleh peneliti dunia maya internet. IRE itu juga harus disepakati serta disetujui oleh IRB dari institusi tempat periset bernaung.

Bagaimana dengan di Indonesia ? IRE dan IRB masih menjadi sebuah pekerjaan rumah bagi institusi pendidikan atau penelitian. Belum ada atau masih minim informasi mengenai keberadaan lembaga ini. Berdasarkan pengalaman penulis, masalah etika penelitian secara khusus di perguruan tinggi juga belum menjadi perhatian berarti. Belum ada lembaga etika penelitian yang menaungi riset-riset sosial. Lembaga yang menaungi etika penelitian baru berkembang pada riset-riset di bidang kesehatan. Seiring berkembangnya riset-riset sosial tentang dunia maya internet, *internet research ethics* dan *internet research board* layak untuk dipikirkan dan diwujudkan keberadaannya.



## B. Identitas dan Privasi

Identitas di dunia maya internet merupakan hal yang tidak mudah untuk dijelaskan(Holmes, 1997)[58]. Hal ini dengan mudah dipertukarkan di ranah ini (Michaelson & Pohl, 2001). Seorang laki-laki dapat menjadi perempuan dengan membuat akun perempuan di sebuah jejaring sosial maya internet. Sosok perempuan dikonstruksinya melalui informasi pribadi yang ditampilkan atau interaksi yang dilakukannya sebagai seorang perempuan. Tidak hanya mengenai gender, melainkan bentuk identitas-identitas lain seperti agama, lokasi, asal-usul. Identitas di dunia maya internet begitu cair. Representasi dan keberadaannya dapat berubah-ubah sepanjang waktu dan dalam waktu yang singkat. Seseorang juga dapat memiliki beberapa identitas. Misal ia dapat memiliki beberapa identitas akun yang berbeda dalam satu waktu.

Identitas individu yang hadir di ranah ini merupakan hasil konstruksi(Michaelson & Pohl, 2001). Tidak heran muncul anggapan bahwa identitas ini belum tentu merepresentasikan sosok yang sebenarnya. Seorang pelajar mahasiswa dapat mengonstruksi diri menjadi sosok paruh baya pada halaman Facebook-nya dengan menggunakan identitas atau foto orang lain. Bahkan identitas yang sama dapat menampilkan perilaku berbeda ketika pengguna menggunakan ekosistem jejaring sosial maya internet yang berbeda.

Persoalan identitas merupakan kerumitan tersendiri dalam melakukan penelitian di dunia maya internet (Bryman, 2012; Kozinets, 2010). Tanpa memperoleh kejelasan identitas dari subjek penelitian, maka kualitas data yang diperoleh menjadi persoalan bagi peneliti. Masalah ini dapat direduksi dengan membangun kedekatan dengan subyek penelitian, sehingga peneliti mampu mengenali subyek yang diteliti. Hal lain yang dapat dilakukan yakni dengan mengabaikan potensi perbedaan identitas subyek penelitian. Peneliti hanya menerima identitas yang dikenali atau dipahami dari pengamatannya di dunia maya internet.

---

[58] David Holmes menggunakan istilah virtual reality untuk menjelaskan identitas yang tercipta atau diciptakan di dunia maya internet. Berbeda dengan Dorian Wiszniewski dan Richard Coyne yang menggunakan istilah *Online Identity*. Mereka menawarkan konsep ini melalui bukunya yang berjudul *Building Virtual Communities*. Konsep ini mengarah pada penjelasan bahwa identitas yang ditampilkan sebagai topeng (*mask*). Sebuah akun yang dibuat di dunia maya internet merupakan topeng yang diciptakan untuk hidup dalam sebuah kelompok, komunitas, atau jejaring sosial maya internet.

Pesoalan lain yang dihadapi oleh peneliti mengenai identitas yakni ada pada diri peneliti sendiri. Peneliti juga dapat berlaku sama seperti subyek penelitian. Artinya, dunia maya internet memberikan peluang untuk mengaburkan, menggandakan, adan menggunakan identitas palsu dalam penelitian. Pada titik ini, etika penelitian layak menjadi landasan dalam bertindak (Garciadkk., 2009). Hal ini selaras dengan pernyataan Garciadkk. (2009) yang mengungkapkan bahwa peneliti etnografi pada ranah ini perlu mempelajari cara mengelola identitas dan presentasi diri dalam bentuk visual dan teks karena impression managementnya ditentukan oleh kemampuannya tersebut. Ia dihadapkan pilihan untuk menyampaikan identitas asli atau menyamarkannya. Penyamaran identitas bukan bermakna peneliti melakukan penelitian secara diam-diam, melainkan terkait dengan keterbukaan diri peneliti. Penyamaran ini bersifat terbatas. Ia dapat menggunakan nama akun yang tidak sesuai dengan nama aslinya. Peneliti juga diberikan kesempatan untuk menyembunyikan informasi pribadi untuk menjaga keamanan dan keselamatan diri dan orang terdekatnya. Peneliti juga dapat mengonstruksi identitas sesuai dengan komunitas yang diteliti untuk memperoleh *natural setting* dan penerimaan dari subyek penelitian.

Tentu hal ini dapat dilakukan dengan mengindahkan asumsi bahwa indivdu-individu yang menjadi bagi riset mengetahui dirinya. Ketika melakukan penyamaran identitas, peneliti tetap wajib menyertakan identitas asli dan kontak yang dapat dihubungi oleh subyek yang diteliti (Corciolani, 2014; Neuman, 2013). Peneliti juga perlu menyertakan identitas dan kontak dari penanggung jawab peneliti seperti pembimbing penelitian atau pimpinan institusi yang menaungi peneliti. Penyertaan identitas dan kontak pembimbing atau institusi untuk menghindari penyalagunaan penelitian atau pelanggaran kesepakatan penelitian oleh peneliti. Informasi tentang hal ini harus tertuang dalam *form of consent* yang diajukan peneliti(Neuman, 2013).

Peneliti perlu mempertimbangkan pihak-pihak yang mengetahui keterbukaan diri tersebut. Tidak semua anggota dapat atau perlu mengetahui hal tersebut. Peneliti dapat membuka identitasnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian jika penelitian yang dilakukan tidak mengancam dirinya. Keterbukaan ini juga dapat bersifat selektif yakni kepada penjaga gawang informasi (*Information Gatekeeper*) seperti pemilik situs, administrator atau moderator pada sebuah *Mailing-list*, chat-room, atau forum ini(Corciolani,



2014). Pilihan dilakukan jika penelitian yang dilakukan dianggap berpotensi menganggu keamanan pribadi dan terkait dengan isu-isu yang sensitif seperti terorisme, homoseksual, obat-obat terlarang, dan kejahatan (Kozinets, 2010). Pilihan ini juga dapat diambil untuk tetap menjaga natural setting.

Hal ini juga berkaitan dengan penggunaan identitas subyek dalam laporan penelitian. Peneliti perlu mempertimbangkan dengan cermat penggunaan identitas subyek. Pertimbangan tersebut terkait dengan topik penelitian dan kesepakatan dengan subyek penelitian. Jika topik penelitian memiliki resiko tinggi kepada peneliti dan subyek seperti terorisme, homoseksual, obat-obat terlarang, dan kejahatan, maka peneliti disarankan mengaburkan atau menyamarkan identitas subyek atau bahkan menghindari meneliti hal-hal tersebut (Garciadkk., 2009; Kozinets, 2010). Langkah berbeda dapat dilakukan peneliti dengan mengungkapkan identitas asli subyek penelitian jika subyek bersedia untuk identitasnya dicantumkan dalam laporan atau publikasi (Neuman, 2013). Isu penelitian yang disodorkan juga tidak bersifat sensitif.

Privasi juga menjadi isu yang sensitif di ranah maya karena terkait dengan masalah keamanan pribadi. Tidak semua pengguna internet berkenan untuk informasi di dunia nyatanya diketahui orang lain. Seorang Atheist dapat terbuka dalam berekspresi di ranah maya, tetapi ada yang memilih untuk menyembunyikan identitas pribadi. Hal ini disebabkan oleh pertimbangan keluarga, pekerjaan, dan lingkungan sosialnya. Mungkin komunitas*online* tempatnya bernaung dapat menerima prinsip dan keyakinan, tetapi hal serupa belum tentu terjadi pada kehidupan sosialnya. Trauma masa lalu dan resistensi masyarakat Indonesia terhadap komunisme dan atheism menjadi alasan logis pemilihan sikap ini.

Contoh lain mengenai privasi yakni terkait masalah gender. Peneliti yang akan meneliti kehidupan homoseksual di ranah dunia maya internet harus peka terhadap kesediaan subyek untuk membuka identitas diri. Jika subyek tidak bersedia memberikan identitas, maka peneliti tidak boleh memaksakan keingginnanya. Solusi yang dapat ditempuh yakni peneliti memandang bahwa segala sesuatu yang ditampilkan oleh subyek melalui dunia maya internet merupakan bentuk representasi diri. Hal ini mengacu kepada peryataaan Kozinets yang mengatakan dunia maya internet bukan sesuatu yang nisbi, melainkan kehidupan nyata yang ditampilkan dalam bentuk digital. Terlepas

dari identitas asli yang dimiliki di dunia nyata, representasi yang diciptakan subyek merupakan perwujudan diri di dunia maya internet.

Hal yang serupa terjadi di dunia nyata. Seorang manusia dapat memiliki beragam identitas. Konstruksi identitas ini dibangun dengan latar ruang dan waktunya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Ia merupakan seorang ayah ketika berada di rumah. Identitas yang berbeda dimilikinya ketika berada di tempat kerja. Ia merupakan seorang pegawai pada sebuah institusi pemerintah atau swasta. Identitasnya kembali berubah ketika ia terlibat dalam kehidupan masyarakat. Ia adalah anggota rukun tetangga pada lingkungan tempatnya tinggal.

Hal ini berkaitan dengan akses terbuka yang disodorkan oleh teknologi ini mendorong semakin terbukanya dunia privat.Sekat-sekat ruang dan waktu semakin pudar. Realitas ini perlahan kian dipertanyakan. Tidak mudah untuk memberikan batas tegas antara ruang publik dan ruang privat individu. Masalah-masalah public menyelinap masuk pada pembicaraan privat. Dunia privat menjadi komoditas yang dapat dipertukarkan. Isu-isu public menjadi hal yang patut diperbicangkan dalam ranah pribadi. Sebaliknya wilayah privat menjadi konsumsi yang tak kunjung habis di ruang publik. Keduanya bergerak simultan untuk saling mewarnai satu sama lain.

Garcia et.al (2005)

> *The blurring of public and private in the online world raises ethical issues around access to data and techniques for the protection of privacy and confidentiality. Ethnographers must learn how to apply standard principles of human subject protection to a research environment which differs in fundamental ways from the face-to-face research contexts for which they were conceived and designed.*

Masalah identitas dapat menjadi tolok ukur peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti sebaiknya menghindari isu-isu yang mengandung resiko bahaya bagi peneliti maupun subyek yang diteliti untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Jika peneliti tetap ingin melakukan penelitian pada tema-tema tersebut, maka ia harus mampu mengukur keuntungan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan (Neuman, 2013). Resiko penelitian yang besar harus diiringi dengan kontribusi yang besar juga bagi ilmu pengetahuan dan



kemanusiaan (Bryman, 2012; Neuman, 2013). Pemilihan topik-topik yang sensitif kerap bersumber dari keinginan peneliti mendapatkan kebaruan penelitian. Padahal kebaruan penelitian tidak selalu hadir dari tema-tema yang bombastis. Hal ini tergantung kemampuan menggali dan mengurai permasalahan sesuai bidang kajiannya.

## C. Kekayaan Intelektual

Persoalan lain yang muncul ketika melakukan riset pada ranah maya internet yakni pemanfaatan hak kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual didasari oleh pemikiran atas penghormatan karya orang lain (Darusman, 1997)Hal ini perlu menjadi perhatian karena internet merupakan ruang terbuka yang memungkinkan setiap individu berbagi berbagai konten secara leluasa. Tidak jarang konten yang dibagikan mengandung hak kekayaan intelektual. Peneliti tidak boleh sembarangan memanfaatkan konten yang tersedia pada ranah ini. Ketidakhati-hatian terhadap persoalan ini berpotensi menimbulkan masalah. Hal tersebut dapat berupa penyalahgunaan hak kekayaan intelektual atau dugaan plagiasi.

Peneliti perlu mengenal beragam bentuk kekayaan intelektual. Ada beragam bentuk kekayaan intelektual yang digunakan dan berlaku di ranah maya internet. Secara ringkas ada tiga konsep utama hak kekayaan intelektual yang diterapkan pada ranah ini yakni, *copyright*, *copyleft*, dan *creative commons*. Copyright merujuk kepada hak eksklusif yang diberikan oleh hukum negara kepada pihak pecipta atau pemegang cipta untuk mengatur hak penggunaan dan pemanfaatan karya yang dikuasainya. *Copyright* cenderung memberikan kekuasaan bagi pemegang hak untuk mendapatkan keuntungan komersial maupun non-komersial hak cipta yang dimiliki. Keuntungan tersebut dapat diperoleh dari pemanfaatan hak paten *(patent)*, merek dagang (*trademark*), rahasia dagang *(tradesecret*).

Gagasan tentang copyright ini kemudian ditentang oleh Richard Stallman. Melalui proyek yang benama *GNU Project*, ia meluncurkan gagasan tentang *Copyleft*. Stallman memandang bahwa copyright merupakan sarana eksploitasi ekonomi dan kekuasaan oleh pemilik hak kekayaan intelektual terhadap para pengguna lisensi.Ragam kekayaan intelektual memberikan kesempatan pihak lain dengan leluasa untuk menggunakan, menggandakan, memodifikasi, mengembangkan, dan menyebarluasan karya. Tentu tindakan hal ini dapat

dilakukan dengan syarat mengakui keberadaan pemegang hak cipta dengan menyertakan identitasnya dalam setiap tindakan pemanfaatan. *Copyleft* tidak menghilangkan sifat penguasaan pemegang hak cipta, melainkan hanya melepaskan kesempatan mendapatkan keuntungan dari hak yang dimiliki. Bahkan ada pencipta yang menyerahkan haknya kepada publik, sehingga masyarakat secara leluasa memanfaatkan ciptaan tersebut.

Model Copyleft kemudian dikembangan dengan lebih detil oleh profesor hukum dari Universitas Stanford, Lawrence Lessig, bersama dengan kolega-koleganya yang berasal Institut Teknologi Massachusetts, Universitas Harvard, Universitas Duke, dan Universitas Villanova pada tahun 2001. Mereka mengembangkan sebuah mengembangkan kombinasi rumusan pemanfaatan hak kekayaan intelektual dengan beberapa kode yang dapat dilekatkan pada karya. Pertama, Atribusi dengan pengodean *(BY)*. Hal ini bermakna bahwa setiap pemanfaatan hak cipta harus melakukan atribusi atau mencantumkan atau mensitasi pecipta asli. Kedua, Berbagi Serupa dengan pengodean (SA), yang memungkinkan adanya karya turunan di bawah lisensi yang sama atau serupa. *Ketiga*, Non-Komersial dengan pengodean (NC) bermakna bahwa ciptaan tersebut digunakan untuk tujuan komersial, Tanpa Turunan dengan pengodean (ND) bermakna bahwa tidak diperkenankan untuk membuat produk turunan dari karya yang digunakan.



| Contoh Kombinasi | Makna |
|---|---|
| *Attribution (CC BY)* | Pemanfaatan karya ini harus mencantumkan atau mencitasi pencipta. |
| *Attribution Share Alike (CC BY-SA)* | Pemanfaatan karya harus mencantumkan atau mencitasi pencipta dan dapat dibuat karya turunan di bawah lisensi yang sama atau serupa. |
| *Attribution No Derivatives (CC BY-ND)* | Pemanfaatan karya harus mencantumkan atau mencitasi pencipta tetapi tidak diperkenankan membuat bentuk turunannya. |
| *Attribution Non-Commercial (CC BY-NC)* | Pemanfaatan karya harus mencantumkan atau mencitasi pencipta dan tidak boleh digunakan untuk kepentingan komersial. |
| *Attribution Non-Commercial Share Alike (CC BY-NC-SA)* | Pemanfaatan karya bertujuan non-komersial serta harus mencantumkan atau mencitasi pencipta dan dapat dibuat karya turunan di bawah lisensi yang sama. |
| *Attribution Non-Commercial No Derivatives (CC BY-NC-ND)* | Pemanfaatan karya bertujuan non-komersial serta harus mencantumkan atau mencitasi pencipta tetapi tidak diperkenankan membuat karya turunan di bawah lisensi yang sama. |

Peneliti harus cermat dalam memilah konten yang tersajikan. Pada sebuah data mungkin terdapat lebih dari satu ragam hak cipta. Contoh pada sebuah artikel dalam sebuah blog dapat ada gambar yang memiliki copyright, sedangkan tulisan dimuat diberi label *creative commons*. Pemanfaatan materi yang bersifat copyright masih dimungkinkan selama proses penelitian. Peneliti harus mulai berhati-hati ketika menggunakannya dalam terbitan ilmiah atau popular. Ia perlu mendapat izin pemegang hak cipta sebelum menggunakan atau mencantumkan tautan internet atau sumbernya.

Peneliti bukan hanya memperhatikan masalah hak kekayaan intelektual yang telah dijelaskan, melainkan juga perlu memahami dan menghormati ketentuan yang dsampaikan oleh lembaga penyedia layanan blog, situs jejaring sosial *online*, wikis, atau chatroom. Langkah awal untuk mengidentifikasi tersebut, maka peneliti dapat membaca *FAQ (frequently ask and questions)*atau *term of policies* dari sebuah situs. *Term of policies*merupakan pernyataan penyedia layanan tentang ketentuan penggunaan oleh pengguna. *FAQ (frequently ask and questions)*merupakan daftar pertanyaan yang lazim

ditanyakan oleh pengguna kepada penyedia layanan. Pada halaman tersebut, pengguna dapat menemukan jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan. FAQmerupakan bentuk sederhana dari *term of policies* karena disajakan dalam bentuk tanya jawab, sehingga pengguna atau pembaca lebih mudah menelaah. Pada kedua hal tersebut, peneliti akan menemukan ketentuan hukum, privasi, hak kekayaan intelektual, dan informasi layanan keluhan.

Contoh, jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan Path melekatkan hak pengguasaan kekayaan intelektual yang diunggah pada laman-laman tersebut. Hal ini menyebabkan berpindahnya hak kekayaan intelektual dari penemu atau pencipta kepada para penyedia layanan ini. Pihak lain tidak diperkenankan untuk memanfaatkannya untuk kepentingan lain baik yang bertujuan komersial dan non komersial berdasarkan ketentuan tersebut. Tentu keadaan ini mengunci langkah peneliti yang ingin melakukan riset. Padahal pada situs-situs penyedia layanan tersebut tersedia berbagai sumber daya riset netnografi. Berikut contoh ketentuan hak kekayaan intelektual Facebook.

> *Untuk konten yang memiliki hak kekayaan intelektual, seperti foto dan video (konten IP), Anda secara khusus memberi kami izin berikut ini, tergantung pada pengaturan privasi dan aplikasi Anda: Anda memberi kami lisensi non-eksklusif, yang bisa dialihkan, disub-lisensikan, bebas royalti, dan berlaku di seluruh dunia untuk menggunakan konten IP yang Anda kirimkan di atau terkait dengan Facebook (Lisensi IP). Lisensi IP ini berakhir apabila Anda menghapus konten IP atau akun Anda kecuali konten tersebut telah dibagi dengan orang lain, dan orang tersebut belum menghapusnya. Apabila Anda menghapus konten IP, konten tersebut akan dihapus sama seperti saat mengosongkan kotak sampah di komputer. Namun demikian, Anda memahami bahwa konten yang dihapus mungkin masih tetap ada dalam salinan cadangan untuk jangka waktu tertentu (tetapi tidak tersedia untuk orang lain).*

Berbagai tantangan ini dapat disiasati dengan memandang konten yang tersedia pada situs-situs tersebut merupakan wilayah publik karena telah dipublikasi. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang disediakan oleh situs tersebut. Facebook sendiri mencontohnya dengan memberikan aturan, *penerbitkan konten atau informasi menggunakan pengaturan Publik, artinya*



*Anda mengizinkan semua orang, termasuk orang-orang di luar Facebook, untuk mengakses dan menggunakan informasi tersebut, dan mengaitkannya dengan Anda (yaitu nama dan foto profil Anda).* Tindakan ini seperti perlakuan media konvensional ketika memberitakan peristiwa-peristiwa yang terjadi ranah jejaring sosial maya *online* seperti Facebook atau Twitter.

## D. Otonomi Subyek Penelitian

Netnografi merupakan penelitian sosial kualitatif. Perspektif penelitian ini menempatkan subyek penelitian sebagai konstruktor realitas (Neuman, 2013). Hal ini menyebabkan hasil penelitian sangat ditentukan oleh subyek tersebut. Peneliti tidak diperkenankan untuk melakukan mempengaruhi tafsir subyek penelitian terhadap realitas (Mulyana, 2013). Misal hal yang kerap terjadi dalam pengumpulan data penelitian yakni mengarahkan jawaban dari informan. Harapan penelitian ini yakni meraih realitas yang diteliti berdasarkan cara pandang subyek penelitian.

Menjaga hubungan baik dengan subyek penelitian merupakan kunci untuk memperoleh hal tersebut (Neuman, 2013). Peneliti tidak diperkenankan memperlakukan subyek penelitiannya sebagai obyek percobaan. Subyek penelitian memiliki kebebasan dan keluasaan dalam memilih. Tidak ada paksaan yang melingkupi dirinya selama menjadi subyek penelitian (Bryman, 2012). Subyek penelitian harus berada dalam kesukarelaan (Spradley, 1997). Ia memiliki otonomi menentukan keterlibatannya dalam penelitian.

Otonomi tersebut dapat dicapai dengan cara peneliti memberikan kesadaran subyek penelitian terhadap keterlibatanya dalam riset. Peneliti harus menjelaskan hak dan kewajiban peneliti dan subyek penelitian(Neuman, 2013). Sebagai upaya menghindari eksploitasi terhadap subyek penelitian, maka ia harus mengetahui latar belakang penelitian, tujuan penelitian, sumber dana, institusi penelitian, identitas peneliti, dan konskuensi yang dihadapi jika terlibat dalam penelitian yang akan dilakukan. Hal serupa berlaku ketika peneliti akan memublikasikan hasil penelitiannya. Subyek berhak tahu karena ada potensi publikasi tersebut berpengaruh terhadap kehidupannya.

Peneliti harus memberikan jaminan bahwa hak dan kewajiban tersebut terjaga. Ia juga harus siap menerima konskuensi jika hak dan kewajiban subyek peneliti tersebut dilanggar. Tanggung jawab ini wajib dinyatakan secara tertulis sehingga subyek penelitian mengerti dan memiliki bukti legal keterlibatannya

dalam penelitian . Peneliti dapat memberikan *Informed Consent*[59] penelitian sebagi bukti komitmen tersebut dengan peneliti. Tentu harus ada pihak ketiga yang mengetahui kesepakatan ini sebagai jaminan perlindungan kepada peneliti maupun subyek penelitian. Pihak ketiga tersebut dalam riset-riset yang dilakukan di negara-negara maju dikenal dengan *research ethics board*.

**PRINSIP-PRINSIP INFORMED CONSENT**

**Penjelasan singkat tentang tujuan dan prosedur penelitian, termasuk durasi diharapkan penelitian**

**Sebuah pernyataandari setiap risiko atau ketidaknyamanan yang berhubungan dengan partisipasi**

**Sebuah jaminan anonimitasdan kerahasiaan**

**Identifikasi peneliti dan di mana untuk menerima informasi tentang hak-hak atau pertanyaan tentang subjek penelitian.**

**Pernyataan bahwa partisipasi benar-benar sukarela dan dapat dihentikan setiap saat tanpa denda**

**Sebuah pernyataan dari prosedur alternatif yangdapat digunakan.**

**Sebuah pernyataan dari manfaat atau kompensasi yang diberikan kepada subjek dan jumlah mata pelajaran yang terlibat**

**Tawaran untuk memberikan ringkasan temuan**

Diadaptasi dari Neuman (2013)

## E. Menakar Etika Penelitian[60]

Pembahasan tentang etika penelitian tidak hanya berkaitan dengan cara menerapakannya, melainkan juga upaya melakukan pengukuran terhadapnya(Neuman, 2013). Tanpa ada upaya untuk menakar penerapannya, maka etika penelitian hanya menjadi sebuah konsep (Bryman, 2012).

[59] *Informed Consent*merupakan istilah yang lazim digunakan untuk merujuk dokumen kesepakatan kesediaan sebagai subyek penelitian dan hal-hal yang disepakatinya dengan peneliti. Periset wajib menjaga *Informed Consent*dan hal-hal yang disepakati dalam kesepakatan tersebut. Kewajiban ini dapat dipertegas dengan memberikan klausal hukum yang dapat ditempuh oleh subyek penelitian jika peneliti melanggar hal-hal yang telah disepakati.

[60] Subbab ini mengadopsi gagasan tentang etika penelitian Lawrence Neuman dalam bukunya Metode Penelitian Sosial



Pelanggaran demi pelanggaran akan menjadi sebuah keniscayaan tanpa ada usaha untuk menegakkannya. Sajian pada subbab ini berusaha menjelaskan tentang upaya menakar etika dalam sebuah penelitian. Rujukan dalam subbab ini dominan berasal dari buku Metode Penelitian Sosial karya Lawrence Neuman.

Neuman (2013) membagi menjadi dua bentuk pelanggaran etika penelitian. *Pertama*, ia menyebutnya sebagai pelanggaran ilmiah (*scientific missconduct*). Bentuk ini merujuk kepada tindakan seseorang yang terlibat dalam penipuan penelitian, plagiarsme, atau perilaku yang tidak etis yang secara signifikan menyimpang dari praktik yang diterima dalam melaksanakan dan melaporkan penelitian yang telah ditetapkan komunitas ilmiah. Bentuk pelanggaran yang kedua yakni penipuan penelitian (*research fraud*). Hal ini merujuk kepada tindakan peneliti yang tidak etis memalsukan data atau memalsukan laporan.

Tidak mudah untuk menakar sebuah penelitian karena peneliti kerap berlindung pada aspek legalitas penelitian yang dilakukan(Neuman, 2013). Tucksegee merupakan contoh nyata sebuah penelitian yang dilakukan secara legal meski para subyek tidak mengetahui dampak yang dapat diterima terhadap keterlibatnnya pada penelitian tersebut.Neuman (2013) memberikan contoh lain tentang sebuah buku yang diterbitkan oleh seorang dekan dari *Eastern New Mexico University*pada 1988. Buku tersebut mengandung sebagian besar disertasi orang lain. Ia menggunakannya tanpa mencitasi penulis aslinya. Tindakan tersebut mengarah kepada upaya plagiasi, tetapi tindakan menyalin tersebut legal karena penulis aslinya tidak mengajukan permohohan hak cipta kepada Pemerintah Amerika Serikat.

Berbagai contoh tersebut menunjukan bahwa penelitian dan publikasi ilmiah memiliki dua dimensi yakni legal dan dimensi etis. Dimensi legal merujuk keabsahan hukum terkait dengan penelitian dan publikasi yang dilakukan. Dimensi etis merujuk kepada azas kepatutan terhadap nilai kemanusian dan etika kegiatan ilmiah. Neuman merumuskan perpaduan kedua dimensi menjadi empat kuadran pengukuran kelayakan sebuah penelitian sebagai berikut;

Tabel 5. Tipologi Tindakan Legal dan Moral dalam Penelitian Sosial

| | Etis | Tidak Etis |
|---|---|---|
| Legal | Legal-Etis | Legal-Tidak Etis |
| Ilegal | Ilegal-Etis | Ilegal-Tidak Etis |

Diadaptasi dari (Neuman, 2013)

Neuman menjelaskan bagan tersebut sebagai berikut, legal-etis merujuk kepada upaya penelitian yang dilakukan mekanisme legal dan memenuhi standar etis yang berlaku. Legal-tidak etis mengacu kepada tindakan penelitian yang dilakukan dengan memenuhi prosedur hukum atau kesepakatan yang berlaku diantara peneliti maupun subyek, tetapi dijalankan atau dilaporkan dengan cara-cara yang tidak etis. Ilegal-etis merujuk kepada penelitian yang dilakukan dengan menggunakan berbagai cara untuk mendapatkan data, tetapi dilaporkan sesuai dengan ketentuan etis yang berlaku. Contoh tema penelitan ini yakni penelitian etnografi tentang jaringan narkotika yang dilakukan dengan cara diam-diam. Penelitian ini dilakukan secara sembunyi-sembunyi tanpa ada persetujuan dari lembaga yang menaungi peneliti, namun dilaporkan dengan cara-cara etis seperti menyamarkan identitas informan, lokasi, dan tidak mengandung unsur plagiarisme. Penelitian ilegal-tidak etis merujuk kepada riset yang dilakukan tanpa izin baik dari lembaga yang menaungi maupun subyek risetnya. Laporan penelitiannya juga berpotensi mengandung unsur plagiarisme atau penipuan data. Jika kedua hal tersebut tidak dilakukan, maka ada potensi lain yang dilakukan oleh peneliti yakni dengan melakukan penipuan kepada subyek penelitian untuk mendapatkan data. Peneliti yang melakukan riset ilegal-tidak etis akan melakukan berbagai cara tanpa memandang keabsahan tindakan yang dilakukan demi memperoleh hasil penelitian yang diharapkannya.

Penakaran etika ini dilakukan oleh sebuah komite yang dibentuk oleh institusi atau komunitas ilmiah bernaung peneliti. Komite ini yang kemudian membuat standar etika penelitian. Neuman menyebutkan badan ini sebagai *institutional review board (IRB)*.Ia menjelaskan bahwa kehadiran komite ini bertujuan untuk memastikan penelitian yang melibatkan manusia dengan perilaku bertanggung jawab dan etis.Peneliti wajib menyerahkan rancangan penelitian yang kepada badan tersebut sebelum melaksanakan riset. Ia harus memperbaiki proposal penelitian dan standar etik risetnya lebih dahulu jika



badan tersebut belum menyetujuinya. Jika rancangan penelitian tersebut disetujui, maka peneliti baru dapat melakukan penelitian.

Bab IX

# Cakrawala Netnografi

Netnografi merupakan metode yang baru ditawarkan dalam dunia metodologi penelitian . Metode ini secara umum masih merupakan penerapan etnografi dalam ranah maya (Nind dkk., 2012). Kaidah-kaidah yang digunakan juga masih menggunakan penelitian konvensional (Kozinets, 2010).. Metode ini lebih mengarah kepada penyesuaian-penyesuaian pada aspek teknik pengumpulan data dan etika penelitian (Kozinets, 1998, 1999, 2010). Perlu ada pengembangan untuk mengembangkan metode ini (Nind dkk., 2012).

Bagian ini mencoba memberikan beberapa saran untuk pengembangan metode ini. Hal ini sesuai dengan usulan yang diberikan oleh Kozinets dalam bukunya *Netnography : Doing Ethnographic Research Online*menyatakan bahwa metode ini masih cukup anyar dalam ranah metodologi penelitian (Kozinets, 2010). Perlu ada pengembangan dan penyesuaian agar metode ini dapat diaplikasikan dengan baik. Hal ini merupakan sebuah keniscayaan karena metode ini menghadapi berbagai tantangan. *Pertama,* metode penelitian ini masih relatif baru dalam bidang metodologi. *Kedua,* ranah internet merupakan dunia yang beragam sehingga penerapan netnografi tidak dapat digeneralisasi. Perlu ada penyesuaian dan pengayaan pada setiap penelitian netnografi. *Ketiga,* ranah ini juga terus berkembang seiring dengan invensi teknologi sehingga selalu ada penciptaan ruang dan bentuk interaksi baru.

## A. Netnografi Jejaring Sosial Maya Internet

Jejaring sosial maya internet merupakan sebuah tren yang terjadi dalam masyarakat saat ini. Bahkan ada juga menganggap layanan ini merupakan sebuah kebutuhan. Hal ini tampak dari antusiasme penggunaan jejaring sosial oleh masyarakat. Seorang pengguna internet dapat memiliki akun pada beberapa jejaring sosial yang berbeda. Jumlah pengguna Facebook saat ini juga telah mencapai seperenam jumlah manusia . Ada jutaan kicauan pengguna Twitter pada setiap detik. Ribuan foto diunggah di Instagram setiap menit.

Fenomena ini juga turut disokong kemunculan berbagai penyedia layanan jejaring sosial yang baru. Masing-masing menghadirkan ekosistem komunikasi yang berbeda. Academia.edu merupakan jejaring sosial maya internet yang dikhususukan untuk para insan akademik dan para peneliti. Tumblr, sebuah situs jejaring sosial maya internet yang memiliki konsep *microblogging*.Ia memadukan konsep Twitter dan Blog yang lebih dahulu populer. Beberapa situs lain memiliki segementasi kewilayahan seperti *Mixi* (Jepang), *LiveJournal* (Rusia), *Qzone* (Cina). *Ask.fm* sebuah jejaring sosial yang berisikan daftar pertanyaan dan jawaban yang diajukan oleh pengguna. Bahkan tidak jarang pada sebuah pertanyaan dapat muncul beberapa jawaban yang merupakan diskusi para pengguna jejaring sosial ini.

Keakeragaman ekosistem jejaring sosial maya internet ini berimplikasi terhadap cara pengguna untuk berkomunikasi dan menampilkan diri. Sesuatu yang secara langsung berimplikasi terhadap pembentukan komunitas serta budaya diantara pengguna. Hal tersebut tentu peluang bagi penelitian netnografi untuk mengembangkan bahan kajian riset. Bahkan pada sebuah jejaring sosial maya yang telah mapan dan diteliti dari berbagai sudut pandang masih tersedia peluang penelitian karena terhampar banyak fenomena dan teori yang dapat dikembangkan. Beberapa penelitian berikut tentang jejaring sosial maya internet dapat memberikan contoh pengembangan tentang netnografi pada ranah ini.

Delisle and Parmentier (2016) melakukan penelitian tentang pesan-pesan biopedagogies yang disampaikan melalui jejaring sosial maya internet. Keduanya menggunakan netnografi dan wawancara semi-terstuktur. Mereka melakukan riset pada Instagram dan Facebook Wawancara dilakukan kepada 22 informan peserta perempuan berusia 18-24 di Australia. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa waktu luang menjadi kesempatan untuk mencari informasi mengenai kebugaran/fitness dan kesehatan. Melalui jejaring sosial maya internet, para peserta fitness membagikan informasi dan pengalaman fitness yang mereka alami dan miliki. Hasil menunjukkan bahwa meskipun menyumbang kebugaran di SNSs menawarkan berbeda pengertian untuk alternatif hadir dan realitas bersaing, pengguna didominasi memilih mengikuti wacana kesehatan normal dan dominan (Delisle & Parmentier, 2016).



Logan (2015) mengaplikasikan netnografi di ranah *celebrity studies*. Ia melakukan penelitian pada empat *fashion blogger* yang aktif dalam komunitas*online* pengemar Kate Middleton. Pengamatan dilakukan tidak hanya dilakukan pada aktivitas mereka dengan anggota komunitas lain di Facebook, melainkan juga interaksi yang dilakukan mereka melalui halaman profil Facebook dan Twitter masing-masing. Para anggota komunitas aktif membeli merek ata produk yang sama digunakan oleh Kate Middleton. Mereka menyebut perilaku ini sebagai *copykating*[61].

Misopoulosdkk. (2014) meneliti penggunaan twitter oleh *customer service* perusahaan penerbangan. Para penulis menggunakan metode pendekatan analisis sentimen sebagai bagian dari studi netnografi. Para peneliti ini menganalisis 67.953 tweet dari masyarakat tentang sebuah perusahaan empat perusahaan penerbangan. Analisis sentimen dilakukan dengan menggunakan pendekatan leksikon dan model vektor-ruang untuk menilai polaritas posting yang ada di Twitter. Mereka menemukan polaritas sentimen terhadap perusahaan penyedia layanan penerbangan. Ketiga peneliti ini mampu mengidentifikasi area layanan pelanggan yang menyebabkan kepuasan pelanggan, ketidakpuasan serta menyenangkan. Sentimen positif diberikan oleh pelanggan melalui twitter cenderung berkaitan dengan layanan *check-in* layanan *online* dan layana*mobile*, harga yang menguntungkan, dan pengalaman penerbangan. Sentimen negatif mengungkapkan masalah yang berkaitan dengan situs web perusahaan, penundaan penerbangan dan kehilangan bagasi.

Beberapa contoh penelitian hanya sebagian dari berbagai riset netnografi di ranah jejaring sosial maya internet. Masih ada berbagai penelitian netnografi yang dapat ditemui di beragam jurnal internasional. Hal ini bukan berati penelitian tentang netnografi jejaring sosial maya internet kurang menarik. Keluasan ini justru memungkinkan mendapat informasi yang cukup bagi peneliti yang meriset jejaring dunia maya ini. Ranah begitu dinamis sehingga selalu akan ada kebaruan yang menarik untuk diteliti.

---

[61] Merek yang lebih terjangkau dan barang-barang yang dalam gaya yang sama seperti yang dikenakan oleh Kate Middleton

## B. Netnografi Blog

Jika ditinjau dari isi buku ini, maka pembahasan yang ada cenderung mengarahkan peneliti untuk melakukan penelitian netnografi dengan menggunakan observasi partisipan langsung. Padahal tidak semua ranah di dunia maya internet dapat dijangkau menggunakan. *Blog*ragam kehidupan ranah maya internet yang tidak selalu dapat dijangkau menggunakan teknik pengumpulan data tersebut. Peneliti tidak dapat mengetahui komunikasi dan interaksi yang terjadi kecuali peneliti terlibat dalam interaksi personal atau kelompok komunitas tersebut. Peneliti kadang hanya memiliki kesempatan mengobservasi segala yang tampak dalam teks blog atau wikis. Pengamatan hanya dapat dilakukan pada *postingan*, tautan, atau komentar yang tampak dalam sebuah halaman blog.

Hambatan ini bukan menjadi alasan peneliti untuk tidak dapat menerapkan netnografi. Tentu hal ini diterapkan dengan berbagai penyesuaian. Peneliti harus mengakui keterbatasan penelitian yang dilakukannya. Pada sisi lain, peneliti tetap harus mengejar kedalaman data dengan melakukan wawancara terhadap mereka yang terlibat dalam interaksi blog tersebut. Ia harus menghubungi pemilik blog dan mereka yang memberikan komentar pada blog tersebut. Bahkan jika dimungkinkan proses komunikasi ini dapat menjadi pintu masuk untuk bergabung dalam interaksi komunitas sebagai upaya meraih data yang lebih mendalam.

Pada tingkat yang lebih rendah, peneliti dapat hanya mengobservasi interaksi yang terjadi pada blog tersebut. Ia melakukan analisis teks terhadap berbagai interaksi yang terjadi. Peneliti dapat menggunakan analisis tematik, analisis wacana, analisis isi, atau analisis hermeneutika untuk melakukan interpretasi data. Meski dapat dilakukan, upaya penelitian ini tidak dianjurkan karena dapat mengurangi dimensi etik dan emik yang merupakan ruh penelitian netnografi dan etnografi.

Jika peneliti ingin meluaskan penelitian dengan kehidupan kultural yang tercipta dari interaksi para blogger di dunia nyata, maka dapat menggunakan bauran etnografi konvensional dan netnografi. Etnografi digunakan untuk meneliti kehidupan sosial yang terjadi di dunia nyata, sedangkan netnografi digunakan untuk riset terhadap interaksi para blogger di dunia maya internet. Perpaduan ini dapat menghasilkan data yang kaya. Peneliti dapat



membandingkan kedua aktivitas pada ranah yang berbeda atau peneliti sekedar mendeskripsikannya.

Ada beberapa penelitian netnografi di ranah *blog*. Youtube juga kerap diklasifikasikan sebagai blog. *Vlog*merupakan istilah yang digunakan untuk membingkai Youtube sebagai sebagai sebuah blog. Snelson (2015) melakukan riset terhadap Youtube. Ia memadukan etnografi di dunia maya internet dengan statistik deskriptif menjelaskan aktivitas vloggers yang berkaitan dengan konten video tentang sekolah para vloggers[62]. Penelitian yang dilakukannya menekankan kepada lima aspek, (1) karakteristik vlogs-sekolah terkait, vloggers, dan pemirsa; (2) konteks vlog (di mana rekaman terjadi); (3) isi vlog (apa yang dikatakan dan ditunjukkan); (4) budaya vlogger (pola pembicaraan atau praktek); dan (5) motivasi untuk vlogging tentang sekolah. Penelitian ini dilakukan kepada 120 Vlog pribadi selama 3 bulan. Ia menemukan beberapa hasil penelitian bahwa vloggers masih muda, disimpan di beberapa pengaturan termasuk ruang kelas, menunjukkan dan menggambarkan pengalaman sekolah mereka, bersama kosakata untuk berinteraksi dengan penonton, dan vlogged untuk berbagai alasan termasuk keinginan untuk mengurangi kebosanan, untuk bersenang-senang, karena teman-teman melakukan hal itu, untuk membangun kepercayaan diri atau meningkatkan keterampilan berbicara mereka, mendokumentasikan pengalaman mereka, berbagi informasi, atau untuk terhubung dengan orang lain.

Wu and Pearce (2014) menganalisis posting blog dari para wisatawan Cina yang berbagi informasi mengenai pengalaman mereka menggunakan kendaraan rekreasi di Australia. Keduanya menggunakan netnografi untuk menganalisis 22 blog yang memberikan informasi mengenai hal tersebut. Penelitian dilengkapi dengan komunikasi melalui email kepada para penggunaan kendaraan wisata. Mereka menggunakan analisis tematik untuk menganalisis data. Hasil penelitian mereka menemykan beragam motivasi para pelancong dari Cina menggunakan kendaraan rekreasi.

Björk and Kauppinen-Räisänen (2012) juga melakukan penelitian di ranah pariwisata. Mereka melakukan penelitian untuk mengeksplorasi diskusi tentang risiko yang mungkin dihadapi oleh calon wisatawan. Keduanya memilih kota-

[62] Istilah yang digunakan untuk merujuk blogger yang menggunakan video sebagai konten utamanya.

kota Helsinki (Finlandia), Madrid (Spanyol), dan Cape Town (Afrika Selatan) sebagai destinasi yang didiskusikan tingkat resikonya. Pemilihan kota-kota tersebut didasarkan kecenderungan resiko yang mungkin dihadapi oleh pelancong dari paling rendah, menengah, hingga yang paling tinggi. Mereka menggunakan netnografi dengan didukung penggunaan analisis isi.

Jika penelitian-penelitian tersebut berkaitan dengan tema-tema wisata, Delisle and Parmentier (2016) melakukan penelitian tentang dunia *fashion* dan blog. Keduanya memberikan perhatian kepada bagaimana *personal branding* pemilik blog mampu mengarahkan merek atau *brand*kepada khalayak pembaca blognya. Mereka melakukan netnografi terhadap berbagai blog fashion dari komunitas*Independent Fashion Bloggers* selama 18 bulan antara 2002 dan 2014. Berdasarakan penelitian yang dilakukan mereka dapa mengumpulkan 2000 posting blog, 91 halaman data wawancara, 39 halaman catatan obervasi, 100 gambar, 57 artikel masyarakat IFB dan 50 artikel dari publikasi mengenai fashion. Mereka menggunakan pandangan Bourdieuian untuk menganalisis dan membangun interpretasi terhadap data. Berdasarakan penelitian yang dilakukan, keduanya berpendapat bahwa kemampuan pemilik blog membangun personal-branding berimplikasi terhadap kekuatannya menawarkan sebuah merek atau brand tertentu.

Beberapa cuplikan penelitian tersebut dapat menjadi rujukan dan contoh dalam mengembangkan penelitian netnografi di ranah maya internet. Memang jika ditinjau lebih detil penelitian-penelitian tersebut cenderung membahas tentang pariwisata, tetapi hal ini bukan menutup pengembangan di bidang lain. Keterbatasan ini justru menjadi peluang mengembangkan netnografi ke dalam kajian-kajian lain.

## C. Netnografi Wikis

*Wikis*, istilah ini masih relatif jarang dikenal oleh berbagai kalangan di Indonesia. Ensiklopedia digital bernama *Wikipedia* lebih populer di masyarakat. Padahal *Wikipedia*hanya merupakan salah satu bentuk dari *Wikis*. Seperi telah dijelaskan pada bab kedua yang membahas tentang ragam kehidupan di dunia maya, *Wikis* mengacu kepada kerja kolaboratif untuk mengembangkan pengetahuan dengan menggunakan fasilitas internet. Padahal masih tersedia ragam wikis seperti *Wikia, WikiHow, WikiAnswer,* dan*Wikibooks*.



Aktivitas wikis kerap luput dari perhatian. Ranah ini cenderung dianggap sebagai penyedia informasi. Contoh *Wikipedia* yang dianggap sebagai enslikopedia digital, para pengguna cenderung memanfaatkanya sebagai sumber referenci atau bacaan. Tidak banyak orang yang mengetahui bahwa konten yang ada di dalamnya dikembangkan oleh berbagai orang dan dapat berubah secara dinamis. Padahal ada orang-orang yang bertukar informasi dan mengembangkan konten melalui aplikasi *web* ini.

Ada beberapa contoh penelitian netnografi yang menjadikan *wikis* menjadi subyek penelitian. Misal sebuah kerja keras dan penelitian yang panjang tentang *Wikipedia* dilakukan oleh Dariusz Jemielniak. Melalui artikelnya yang berjudul *Trust, Control, and Formalization in Open-Collaboration Communities: A Qualitative Study of Wikipedia*, ia menceritakan pengalaman bergabung menjadi tim inti *Wikipedia*. Penelitian ini ingin melakukan investigasi mengenai kepercayaan, kontrol, dan kebiasaan organisasi di ranah maya internet. Penelitian yang dilakukan oleh Jemielniak menarik karena ia berusaha melakukan kajian tentang kepercayaan, kontrol, dan kebiasaan organiasasi yang terbentuk melalui kesukarelawaan para anggota yang berinteraksi melalui jaringan internet.

Penelitian ini menggunakan netnografi melalui observasi partisipan secara langsung. Data yang diperoleh dari hasil observasi dikombinasikan dengan data yang diperoleh dari analaisis wacana. Observasi partisipan ini dilakukan dengan aktif dalam berbagai aktivitas yang ada di dalam forum atau sarana komunikasi yang digunakan oleh *Wikipedians*[63]. Ia menghabiskan banyak waktu untuk berdiskusi dan mengedit konten *Wikipedia*. Pada waktu yang lain, ia ikut aktif dalam percakapan di IRC antara sesama *Wikipedians*. Tidak jarang percakapan ini dilakukan melalui Facebook. Ia juga kemudian aktif dalam berbagai proyek dalam *Wikipedia*. Hingga pada satu saat, ia terpilih menjadi administrator dengan status bureaucrat. Berkat keaktifan dan kontribusinya terhadap *Wikipedia*, Jemielniak terpilih menjadi komisi ombudman bagi seluruh proyek *Wikipedia*. Ia bertanggung jawab mengevaluasi kebijakan privasi, kekerasan, menemukan masalah privasi hingga menjadi mediator bagi pihak-pihak yang berkonflik. Posisi terakhirnya kini sebagai satu

[63] Wikipedians merupaka istilah yang digunakan untuk merujuk sukarelawan *Wikipedia*.

dari empat pulih orang yang memiliki akses terhadap seluruh kegiatan *Wikipedia*.

Penelitian netnografi tentang wikipedia dilakukan oleh Yam Shing-Chung (2015). Ia berusaha menyajikan upaya baru untuk menyelidiki keragaman diskursif, interaksi sosioteknikal di masyarakat dengan etnografi secara *online*. Ia kemudian memberikan perhatian utama kepada tiga isu yakni pertama, bagaimana editor manusia berkolaborasi dengan *bot*[64]; kedua Apa jenis interaksi sosioteknikal digunakan dalam pembahasan pembangunan artikel; dan (iii) bagaimana interaksi ini mempertahankan proyek. perbedaan penting muncul antara editor manusia berinteraksi dengan manusia lain dan bot selama kedua konstruksi artikel dan interaksi pribadi. Hasil penelitian ini menemukan pola hubungan interaksi manusia dengan manusia, manusia dengan bot, dan tripartit antara manusia, bot, serta manusia.

Pada disertasinya yang berjudul *Cooperative Knowledge Generation of the Information Society: Evidence from the Wikipedia Community*, Yam (2015) melakukan riset tentang di *Wikipedia*. Penelitian ini ingin mengetahui bagaimana sebuah wikis digunakan untuk menghasilkan *cooperative knowledge generation*. Pada era saat ini, Yam berpandangan bahwa pengetahuan merupakan produksi bersama. Generasi yang tumbuh dan berkembang saat ini juga dianggap bagian dari bagian proses pemroduksiaan pengetahuan ini. Yam kemudian mengambil *Wikipedia*sebagai subyek penelitiannya. Ia membahas membongkar*Wikipedia* menjadi dua fase, yaitu prasyarat dalam *Wikipedia* dan pelembagaan legitimasi yang ada wikis ini. Ia kemudian melanjutkan untuk kajian dengan menggunakan netnography dan analisis wacana kualitatif.

Penelitian netnografi masih terbatas. Wikipedia masih menjadi subyek utama penelitian netnografi bertema *wikis*. Padahal masih ada berbagai alternatif *wikis* yang dapat diteliti. Publikasi pada kajian ini juga masih terbatas. Hal ini disebabkan kesulitan pengumpulan data. Tidak semua pengguna *wikis* atau wikipedians memiliki akses yang luas untuk memperoleh data. Butuh waktu yang cukup lama untuk memperoleh kejenuhan dan keakuratan data seperti yang dilakukan oleh Jemielniak. Perlu ada kepedulian dari pengelola berbagai *wikis* untuk membagi pengalaman mengelola. Pilihan ini dapat

[64] *Bot*



diambil karena dapat berpotensi mengembangkan auto-netnografi yang juga masih membutuhkan pengembangan. Penjelasan auto-netnografi hadir pada subbab berikutnya.

## D. Auto-Netnografi

Tidak jarang penelitian dari hasrat dan pengalaman peneliti. Ia lebih dahulu terlibat dalam sebuah ranah kemudian berminat menuliskannya menjadi sebuah penelitian autoetnografi(Ellis, 2004). Penelitian merupakan bentuk refleksi diri terhadap pengalaman budaya telah dialami oleh peneliti. (Ellis, 2004)memberikan cakupan yang lebih luas dengan mendefinisikan ragam penelitian ini sebagai upaya penelitian menghubungkan pengalaman personal individu dengan dimensi kehidupan sosialnya. Sebuah penelitian yang secara konkret dikenal sebagai auto-etnografi.

Hal serupa dapat diterapkan dalam penelitian netnografi. Pengalaman individu dapat menjadi pemantik dalam penelitian ini(Gould, 2012; Mkono, Ruhanen, & Markwell, 2015). Kozinets (2010) sebagai penggagas metode ini juga tidak menampik bahwa autonetnografi dapat menjadi sebuah pengembangan metode penelitian ini. Kozinets and Kedzior (2009)pernah melakukan autonetnografi tentang pengalaman mereka tentang self-presentation dalam menggunakan *avatar*pada sebuah komunitas*online*. Keduanya memamparkan bahwa autonetnography membantu memamparkan nuansa dan situasi komunitas *online* dari sudut pandang serta posisi pihak yang terlibat.

Hal ini tentu berbeda dengan netnografi yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya yang lebih menekan kehadiran peneliti sebagai sosok yang baru dalam komunitas atau subyek yang ingin diteliti. Autonetnografi lebih menekankan pengalaman peneliti yang lebih dahulu tergabung dalam komunitas *online* (Kozinets & Kedzior, 2009; Mkonodkk., 2015). Jika peneliti netnografi peneliti bertindak sebagai partisipan sekaligus observer dalam komunitas, maka autonetnografi menempatkan peneliti sebagai periset sebagai subyek yang diteliti(Mkonodkk., 2015). Hal tersebut selaras dengan pandangan autoetnografi yang menekankan pada sikap reflektif dari peneliti. Contoh, seorang peneliti yang sekaligus pemain *online* game ingin menuangkan pengalaman hidup dalam komunitas permainan internet. Pada penelitian ini, periset menceritakan perjalanan sejak mulai hingga bergabung dalam

komunitas *online*. Ia mengambarkan suasana kehidupan komunitas tersebut dalam cara pandanganya. pengalaman bergabung dan aktivitas dalam sebuah komunitas *online game*.

Meski menceritakan pengalaman, auto-netnografi bukan sekadar pengungkapan diri melainkan penggambaran pandangan subyek tentang visi budaya yang diterima peneliti setelah bergabung dalam sebuah komunitas*online*. Kozinets and Kedzior (2009)mengingatkan peneliti yang memilih auto-netnografi untuk memperkaya data dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap anggota komunitas *online* yang lain. Hal ini dilakukan untuk membangun intersubektifitas terhadap data yang disajikan dan menghindari oversubyektifitas dari peneliti(Gould, 2012).

# Daftar Pustaka


Abramson, C. M., & Dohan, D. (2015). Beyond text: Using arrays to represent and analyze ethnographic data. *Sociological Methodology, 45*(1), 272-319. doi: 10.1177/0081175015578740

Abrar, A. N. (2003). *Teknologi komunikasi: Perspektif ilmu komunikasi*. Yogyakarta: LESFI.

Adornato, A. C. (2014). A digital juggling act: New media's impact on the responsibilities of local television reporters. *Electronic News, 8*(1), 3-29. doi: 10.1177/1931243114523963

Altheide, D. L. (1995). *An ecology of communication: Cultural formats of control*. New York: Aldine de Gruyter.

Amady, M. R. E. (2014). Etik dan emik pada karya etnografi. *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya,, 16*(2), 167-189.

Anamika, M. (2015). Academic social networking: A case study on users? Information behavior *Current issues in libraries, information science and related fields*. Bingley: Emerald Group Publishing Limited.

Anderson, S., Hamilton, K., & Tonner, A. (2016). Social labour exploring work in consumption. *Marketing Theory*, 1470593116640598.

Andreasson, J., & Johansson, T. (2013a). Female fitness in the blogosphere: Gender, health, and the body. *SAGE Open, 3*(3). doi: 10.1177/2158244013497728

Andreasson, J., & Johansson, T. (2013b). The health guru: Masculinity and fitness coaching in the blogosphere. *The Journal of Men's Studies, 21*(3), 277-290. doi: 10.3149/jms.2103.277

Anggoro, S. (2012). *Detikcom: Legenda media online*. Yogyakarta: Mocomedia.

Angrosino, M. V. (2005). Recontextualizing observation: Ethnography, pedagogy, and the prospects for a progressive political agenda. dalam N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Ed.), *The sage handbook of qualitative research* (3 ed.). London: Sage Publications.

Armando, A. (2011). *Televisi jakarta di atas indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Bentang.

Ayers, M. D. (2006). *Cybersounds : Essays on virtual music culture*. New York: Peter Lang.

Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The internet in everyday life*. London: Sage.

Bakardjieva, M. (2011). *The internet in everyday life: Exploring the tenets and contributions of diverse approaches*. dalam M. Consalvo & C. Ess

(Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Beaulieu, A., & Hoybe, M. T. (2011). *Studying mailing lists: Text, temporality, interaction, and materiality at the intersection of e-mail and the web. dalam S. N. Hesse-Biber (Ed.), The handbook of emergent technologies in social research*. Oxford: Oxford University Press.

Beaven, Z., & Laws, C. (2007). *'Never let me down again'1: Loyal customer attitudes towards ticket distribution channels for live music events: A netnographic exploration of the us leg of the depeche mode 2005–2006 world tour. Managing Leisure, 12*(2-3), 120-142.

Bell, D. (2006). *Cyberculture theorists: Manuel castells and donna haraway*. London: Routledge.

Bengry-Howell, A., Wiles, R., Nind, M., & Crow, G. (2011). *A review of the academic impact of three methodological innovations: Netnography. Child-Led Research and Creative Research Methods, ESRC National Centre for Research Methods NCRM Working Paper Series, 1*(11).

Berger, P. L., & Luckman, T. (1990). *Konstruksi sosial atas realitas*. Jakarta: LP3ES.

Berkowitz, S. D. (1982). *An introduction to structural analysis:The network approach to social research* Boston: Butterworth (Publishers) Inc.

Bertens, K. (2014). *Filsafat barat kontemporer: Inggris - jerman* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Bertilsson, J. (2014). Critical netnography: Conducting critical research online dalam E. Jeanes & T. Huzzard (Ed.), *Critical management research*. London: SAGE Publications.

Bhaskaran, V., & LeClaire, J. (2010). *Online suveys for dummies*. Indiana: Wiley Publishing.

Bimber, B. (1998). The internet and political transformation: Populism, community, and accelerated pluralism. *Polity, 31*(1), 133-160. doi: 10.2307/3235370

Björk, P., & Kauppinen-Räisänen, H. (2012). A netnographic examination of travelers' online discussions of risks. *Tourism Management Perspectives, 2–3*, 65-71. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.tmp.2012.03.003

Blevins, K. R., & Holt, T. J. (2009). *Examining the virtual subculture of johns. Journal of Contemporary Ethnography, 38*(5), 619-648. doi: 10.1177/0891241609342239

Boateng, H. (2014). *Customer knowledge management practices on a social media platform: A case study of mtn ghana and vodafone ghana. Information Development*. doi: 10.1177/0266666914554723



Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999a). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999b). Remediation: Understanding new media. *Corporate Communications: An International Journal, 4*(4), 208-209.

Bourgonjon, J., Vandermeersche, G., De Wever, B., Soetaert, R., & Valcke, M. (2015). Players' perspectives on the positive impact of video games: A qualitative content analysis of online forum discussions. *New Media & Society*. doi: 10.1177/1461444815569723

Bowler Jr, G. M. (2010). *Netnography: A method specifically designed to study cultures and communities online. The qualitative report, 15*(5), 1270-1275.

Bromseth, J., & Sundén, J. (2011). *Queering internet studies: Intersections of gender and sexuality.* dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Brügger, N. (2011). *Web archiving – between past, present, and future. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Bruns, A., Highfield, T., & Burgess, J. (2013). *The arab spring and social media audiences: English and arabic twitter users and their networks. American Behavioral Scientist, 57*(7), 871-898. doi: 10.1177/0002764213479374

Bryman, A. (2012). *Social research methods*. Oxford: Oxford University Press.

Buchanan, E. A. (2011). Internet research ethics: Past, present, and future. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Buchanan, E. A., & Hvizdak, E. E. (2009). Online survey tools: Ethical and methodological concerns of human research ethics committees. *Journal of Empirical Research on Human Research Ethics, 4*(2), 37-48.

Burroughs, B. (2014). Facebook and farmville: A digital ritual analysis of social gaming. *Games and Culture, 9*(3), 151-166. doi: 10.1177/1555412014535663

Campbell, H. (2011). Internet and religion. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Carey, J. W. (2008). *Communication as culture, revised edition: Essays on media and society*. New York: Routledge.

Catterall, M., & Maclaran, P. (2002). *Researching consumers in virtual worlds: A cyberspace odyssey. Journal of Consumer Behaviour, 1*(3), 228-237.

Cebeci, Z., & Tekdal, M. (2006). Using podcasts as audio learning objects. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects, 2*(1), 47-57.

Chew, M. M. (2016). A critical cultural history of online games in china, 1995–2015. *Games and Culture*. doi: 10.1177/1555412016661457
Cho, C.-H., & Khang, H. (2006). The state of internet-related research in communications, marketing, and advertising: 1994-2003. *Journal of Advertising, 35*(3), 143-163. doi: 10.2753/JOA0091-3367350309
Chopra, S., & Dexter, S. D. (2008). *Decoding liberation: The promise of free and open source software*. London: Routledge.
Chun, W. H. K. (2006). Introduction: Did somebody say new media? dalam W. H. K. Chun & T. Keenan (Ed.), *New media, old media : A history and theory reader*. New York: Routledge.
Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2015). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*. doi: 10.3102/0034654315582065
Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior, 10*(4), 575-583.
Consalvo, M. (2011a). Moos to mmos: *The internet and virtual worlds*. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
Consalvo, M. (2011b). Part introduction. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
Consalvo, M., & Ess, C. (2011). *The handbook of internet studies*. West Sussex: John Wiley & Sons.
Cook, S. D. (1996). *Technological revolutions and the gutenberg myth*. Cambridge: MIT Press.
Corciolani, M. (2014). How do authenticity dramas develop? An analysis of afterhours fans' responses to the band's participation in the sanremo music festival. *Marketing Theory, 14*(2), 182-206. doi: 10.1177/1470593114521454
Corneliussen, H. G., & Rettberg, J. W. (2008). *Digital culture, play, and identity: A world of warcraft reader* (H. Corneliussen & J. W. Rettberg (Ed.).). London: MIT Press.
Corti, L., & Gregory, A. (2011). *Caqdas comparability. What about caqdas data exchange?* Paper dipresentasikan di Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research.
Costa Pinto, D., Reale, G., Segabinazzi, R., & Vargas Rossi, C. A. (2015). Online identity construction: How gamers redefine their identity in experiential communities. *Journal of Consumer Behaviour, 14*(6), 399-409. doi: 10.1002/cb.1556
Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. New York: Sage



Dal Yong Jin, & Chee, F. (2008). Age of new media empires: A critical interpretation of the korean online game industry. *Games and Culture, 3*(1), 38-58. doi: 10.1177/1555412007309528
Davis, T. (2010). Third spaces or heterotopias? Recreating and negotiating migrant identity using online spaces. *Sociology, 44*(4), 661-677. doi: 10.1177/0038038510369356
Davison, G., & C, M. C. (1991 ). *A heritage handbook. St.* Leonard, NSW: Allen & Unwin.
de Ridder, S. (2012). Christopher pullen and margaret cooper (eds), lgbt identity and online new media. *New Media & Society, 14*(2), 354-356. doi: 10.1177/1461444811429927b
DeAndrea, D. C., Shaw, A. S., & Levine, T. R. (2010). Online language: The role of culture in self-expression and self-construal on facebook. *Journal of Language and Social Psychology, 29*(4), 425-442. doi: 10.1177/0261927x10377989
del Fresno García, M., & Peláez, A. L. (2014*). Social work and netnography: The case of spain and generic drugs. Qualitative Social Work, 13*(1), 85-107. doi: 10.1177/1473325013507736
Delisle, M.-P., & Parmentier, M.-A. (2016). Navigating person-branding in the fashion blogosphere. *Journal of Global Fashion Marketing, 7*(3), 211-224. doi: 10.1080/20932685.2016.1167619
Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005a). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. dalam N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Ed.), *The sage handbook of qualitative research* (3 ed.). London: SAGE Publications.
Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005b). *The sage handbook of qualitative research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
DiMaggio, P., Hargittai, E., Neuman, W. R., & Robinson, J. P. (2001). Social implications of the internet. *Annual review of sociology*, 307-336.
Dua, M. (2007). *Filsafat ilmu pengetahuan, telaah analitis, dinamis, dan dialektis*. Maumere: Ledalero.
Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). *"Alone together?": Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games*. Paper dipresentasikan di the Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Montréal, Québec, Canada.
Dumas, C. L., LaManna, D., Harrison, T. M., Ravi, S., Kotfila, C., Gervais, N., . . . Chen, F. (2015). Examining political mobilization of online communities through e-petitioning behavior in we the people. *Big Data & Society, 2*(2). doi: 10.1177/2053951715598170

Elliott, D., & Decker, A. (2011). *New media and an old problem The handbook of global communication and media ethics* (halaman. 234-246). West Sussex: Wiley-Blackwell.
Elliott, R., Shankar, A., Langer, R., & Beckman, S. C. (2005). *Sensitive research topics: Netnography revisited. Qualitative Market Research: An International Journal, 8*(2), 189-203.
Ellis, C. (2004). *The ethnographic I: A methodological novel about autoethnography*. New York: Rowman Altamira.
Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13*(1), 210-230.
Eriyanto. (2001). *Analisis wacana: Pengantar analisis teks media*. Yogyakarta: LKiS.
Eriyanto. (2011). *Analisis framing*. Yogyakarta: LKiS.
Eriyanto. (2013). *Analisis isi: Pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Prenada Media
Escobar, A., Hess, D., Licha, I., Sibley, W., Strathern, M., & Sutz, J. (1994). Welcome to cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture [and comments and reply]. *Current anthropology*, 211-231.
Esquivel, A., Meric-Bernstam, F., & Bernstam, E. V. (2006). Accuracy and self correction of information received from an internet breast cancer list: Content analysis. *BMJ, 332*(7547), 939-942.
Ess, C., & Consalvo, M. (2011). Introduction: What is "internet studies"? dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
Fidler, R. (1997). *Mediamorphosis: Understanding new media*. London: Pine Forge Press.
Fielding, N. G. (2008). Grid computing and qualitative social science. *Social Science Computer Review, 26*(3), 301-316. doi: 10.1177/0894439307310822
Fitchett, J., & Davies, A. *Consumer research methods*. London: SAGE Publications.
Flew, T. (2005). *New media: An introduction*. Oxford: Oxford University Press.
Fortner, R. S. (2011). Journalism ethics in the moral infrastructure of a global civil society *The handbook of global communication and media ethics*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
Frederick, E., Lim, C. H., Clavio, G., Pedersen, P. M., & Burch, L. M. (2014). Choosing between the one-way or two-way street: An exploration of relationship promotion by professional athletes on twitter. *Communication & Sport, 2*(1), 80-99. doi: 10.1177/2167479512466387



Fuchs, C. (2007). *Internet and society: Social theory in the information age*. London: Routledge.
Gamson, W. A., Croteau, D., Hoynes, W., & Sasson, T. (1992). Media images and the social construction of reality. *Annual review of sociology*, 373-393.
García-Álvarez, E., López-Sintas, J., & Samper-Martínez, A. (2015). *The social network gamer's experience of play: A netnography of restaurant city on facebook. Games and Culture*. doi: 10.1177/1555412015595924
Garcia, A. C., Standlee, A. I., Bechkoff, J., & Yan, C. (2009). *Ethnographic approaches to the internet and computer-mediated* communication. *Journal of Contemporary Ethnography, 38*(1), 52-84. doi: 10.1177/0891241607310839
Garden, M. (2012). *Defining blog: A fool's errand or a necessary undertaking. Journalism, 13*(4), 483-499. doi: 10.1177/1464884911421700
Geertz, C. (1992). *Tafsir kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
Giddens, A. (2010). *Teori strukturasi: Dasar-dasar pembentukan struktur sosial masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
Gleason, B. (2013). #occupy wall street: Exploring informal learning about a social movement on twitter. *American Behavioral Scientist, 57*(7), 966-982. doi: 10.1177/0002764213479372
Goggin, G. (2012). *Cell phone culture: Mobile technology in everyday life*. London: Routledge.
Gottlieb, N., & McLelland, M. J. (2003). *Japanese cybercultures*. London: Routledge.
Gould, S. J. (2012). The emergence of consumer introspection theory (cit): Introduction to a jbr special issue. *Journal of Business Research, 65*(4), 453-460. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.02.010
Gozzi, R. (1994). The cyberspace metaphor. *ETC: A Review of General Semantics, 51*(2), 218-223.
Graber, D. A., & Smith, J. M. (2005). Political communication faces the 21st century. *Journal of Communication, 55*(3), 479.
Griffin, E. A., & McClish, G. A. (2011). *A first look at communication theory*. Boston: McGraw-Hill.
Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (2005). Paradigmatic controversies, contradictions, and emerging confluences. dalam N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Ed.), *The sage handbook of qualitative research* London: London: SAGE Publications.
Hafez, K. (2014). How global is the internet? *The handbook of media and mass communication theory*. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc.

Hamad, I. (2004). *Konstruksi realitas politik dalam media massa: Sebuah studi critical discourse analysis terhadap berita-berita politik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in practice*. London: Routledge.

Hampton, K. N., & Wellman, B. (1999). Netville online and offline observing and surveying a wired suburb. *American Behavioral Scientist, 43*(3), 475-492.

Hampton, K. N., & Wellman, B. (2001). *Long distance community in the network society contact and support beyond netville*. *American Behavioral Scientist*, 45(3), 476-495.

Hardiman, F. B. (2003). *Menuju masyarakat komunikatif: Ilmu, masyarakat, politik dan postmodernisme menurut jurgen habermas*. Yogyakarta: Kanisius.

Harlow, S. (2012). *Social media and social movements: Facebook and an online guatemalan justice movement that moved offline*. *New Media & Society*, 14(2), 225-243. doi: 10.1177/1461444811410408

Hartley, J. (2010). *Communication, cultural, and media studies: Konsep kunci* (K. Wijayanti, Terjemahan.)). Yogyakarta: Jalasutra.

Hartmann, B. J. (2015). Peeking behind the mask of the prosumer: Theorizing the organization of consumptive and productive practice moments. *Marketing Theory*. doi: 10.1177/1470593115581722

Hearn, G. N., & Foth, M. (2007). Communicative ecologies: Editorial preface. *Electronic Journal of Communication, 17*(1-2).

Hearn, G. N., Tacchi, J. A., Foth, M., & Lennie, J. (2009). *Action research and new media: Concepts, methods and cases*. New York: Hampton Press.

Heaton, L. (2011). Internet and health communication. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Hennig-Thurau, T., Malthouse, E. C., Friege, C., Gensler, S., Lobschat, L., Rangaswamy, A., & Skiera, B. (2010). The impact of new media on customer relationships. *Journal of Service Research, 13*(3), 311-330. doi: 10.1177/1094670510375460

Herring, S. C. (2004). *Content analysis for new media: Rethinking the paradigm*. Paper dipresentasikan di New research for new media: Innovative research methodologies symposium working papers and readings, University of Minnesota School of Journalism and Mass Communication Minneapolis.

Hidayat, D. N. (2002). Metodologi penelitian dalam sebuah" multi-paradigm science". *MediaTor, 3*(2), 197-220.



Hill, D. T., & Sen, K. (2005). *The internet in indonesia's new democracy*. London: Routledge.

Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London: Sage.

Hirvonen, K. (2013). Sweden: When hate becomes the norm. *Race & Class, 55*(1), 78-86. doi: 10.1177/0306396813486604

Hjorth, L. (2008). *Mobile media in the asia-pacific: Gender and the art of being mobile*: Routledge.

Holbert, R. L., Garrett, R. K., & Gleason, L. S. (2010). A new era of minimal effects? A response to bennett and iyengar. *Journal of Communication, 60*(1), 15-34.

Holmes, D. (1997). *Virtual identity: Communities of broadcast, communities of interactivity*. dalam D. Holmes (Ed.), *Virtual politics: Identity and community in cyberspace*. London: SAGE Publications.

Hong, S., & Kim, C. H. (2013). Surfing the korean wave: A postcolonial critique of the mythologized middlebrow consumer culture in asia. *Qualitative Market Research: An International Journal, 16*(1), 53-75. doi: doi:10.1108/13522751311289767

Horst, H., & Miller, D. (2006). *The cell phone: An anthropology of communication*. Oxford: Berg.

Howard, P. N. (2002). Network ethnography and the hypermedia organization: New media, new organizations, new methods. *New media & society, 4*(4), 550-574.

Huang, A. H., Yen, D. C., & Zhang, X. (2008). Exploring the potential effects of emoticons. *Information & Management, 45*(7), 466-473.

Huffaker, D. A., & Calvert, S. L. (2005). Gender, identity, and language use in teenage blogs. *Journal of Computer-Mediated Communication, 10*(2), 00-00.

Irons, A. (2010). Digital forensics and measurement science. *Measurement and Control, 43*(8), 238-242. doi: 10.1177/002029401004300803

Irving, C. J., & English, L. M. (2011). Community in cyberspace: Gender, social movement learning, and the internet. *Adult Education Quarterly, 61*(3), 262-278. doi: 10.1177/0741713610380448

Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *CyberPsychology & Behavior, 10*(1), 133-136.

Jemielniak, D. (2012 ). *Trust, control, and formalization in open-collaboration communities: A qualitative study of wikipedia* Paper dipresentasikan di Academy of Management Conference, Boston.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.

Jensen, K. B. (2011). New media, old methods – internet methodologies and the online/offline divide. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Jin, D. Y., Chee, F., & Kim, S. (2015). Transformative mobile game culture: A sociocultural analysis of korean mobile gaming in the era of smartphones. *International Journal of Cultural Studies, 18*(4), 413-429. doi: 10.1177/1367877913507473

Jones, I. (2015). 'He's still the winner in my mind': Maintaining the collective identity in sport through social creativity and group affirmation. *Journal of Consumer Culture*. doi: 10.1177/1469540515590479

Jones, R. H. (2005). 'You show me yours, I'll show you mine': The negotiation of shifts from textual to visual modes in computer-mediated interaction among gay men. *Visual Communication, 4*(1), 69-92.

Jones, S. (1997). *Virtual culture: Identity and communication in cybersociety*. London: Sage.

Kendall, L. (2011). Community and the internet. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Keraf, A. S., & Dua, M. (2001). *Ilmu pengetahuan sebuah tinjauan filosofis*. Yogyakarta: Kanisius.

Khang, H., Ki, E.-J., & Ye, L. (2012). *Social media research in advertising, communication, marketing, and public relations*, 1997–2010. *Journalism & Mass Communication Quarterly, 89*(2), 279-298. doi: 10.1177/1077699012439853

Kim, H., Kim, G. J., Park, H. W., & Rice, R. E. (2007). Configurations of relationships in different media: Ftf, email, instant messenger, mobile phone, and sms. *Journal of Computer-Mediated Communication, 12*(4), 1183-1207.

Kim, S. T., & Weaver, D. (2002). Communication research about the internet: A thematic meta-analysis. *new media & society, 4*(4), 518-538.

Kitchin, R. (1998). *Cyberspace: The world in the wires*. West Sussex: John Wiley & Sons, Inc.

Koentjaraningrat, R. M. (1990). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kozinets, R. V. (1998). On netnography: Initial reflections on consumer research investigations of cyberculture. *Advances in consumer research, 25*(1), 366-371.

Kozinets, R. V. (1999). *E-tribalized marketing?: The strategic implications of virtual communities of consumption*. *European Management Journal, 17*(3), 252-264.



Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of marketing research, 39*(1), 61-72.

Kozinets, R. V. (2006). Netnography 2.0. dalam R. W. Belk (Ed.), *Handbook of qualitative research methods in marketing*. Northampton: Edward Elgar Publishing.

Kozinets, R. V. (2009). *Netnography: Doing ethnographic research online*. London: Sage.

Kozinets, R. V. (2010). *Netnography*. London: Sage.

Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. London: SAGE.

Kozinets, R. V., Dolbec, P.-Y., & Earley, A. (2014). *Netnographic analysis: Understanding culture through social media data. dalam U. Flick (Ed.), The sage handbook of qualitative data analysis*. London: SAGE Publications Ltd.

Kozinets, R. V., Hemetsberger, A., & Schau, H. J. (2008). The wisdom of consumer crowds: Collective innovation in the age of networked marketing. *Journal of Macromarketing, 28*(4), 339-354. doi: 10.1177/0276146708325382

Kozinets, R. V., & Kedzior, R. (2009). *Auto-netnographic research in virtual worlds*. dalam N. T. Wood & M. R. Solomon (Ed.), *Virtual social identity and consumer behavior*. London: Society for Consumer Psychology.

Krishnamurthy, S. (2002). *The multidimensionality of blog conversations: The virtual enactment of september 11. Internet Research, 3(0).*

Kriyantono, R. (2006). *Teknik praktis riset komunikasi: Disertai contoh praktis riset media, public relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran*. Jakarta: Kencana.

Kriyantono, R. (2012). *Public relations and crisis management (pendekatan critcal public relations etnografi kritis & kualitatif)*. Jakarta: Prenada Media.

Kulavuz-Onal, D., & Vásquez, C. (2013). Reconceptualising fieldwork in a netnography of an online community of english language teachers. *Ethnography and Education, 8*(2), 224-238.

Kuper, A. (2009). *Culture: The anthropologists' account*. Cambridge: Harvard University Press.

Lalueza, J. L., Crespo, I., & Bria, M. (2008). *Microcultures, local communities, and virtual networks*. dalam T. Hansson (Ed.), *Handbook of research on digital information technologies: Innovations, methods, and ethical issues*. London: IGI Global.

Lasker, J. N., Sogolow, E. D., & Sharim, R. R. (2005). The role of an online community for people with a rare disease: Content analysis of

messages posted on a primary biliary cirrhosis mailinglist. *Journal of medical internet research, 7*(1), e10.

Lee, R. (2010). Book review: Robert v. Kozinets netnography: Doing ethnographic research online. *Field Methods, 22*(4), 449-451. doi: 10.1177/1525822x10370922

Lee, Y.-H., & Lin, H. (2011). 'Gaming is my work': Identity work in internet-hobbyist game workers. *Work, Employment & Society, 25*(3), 451-467. doi: 10.1177/0950017011407975

Leiner, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R. E., Kleinrock, L., Lynch, D. C., . . . Wolff, S. (2009). A brief history of the internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review, 39*(5), 22-31.

Levinson, P. (2004). *Cellphone: The story of the world's most mobile medium and how it has transformed everything!* London: Macmillan.

Lewis, C., & Fabos, B. (2005). Instant messaging, literacies, and social identities. *Reading research quarterly, 40*(4), 470-501.

Liang, B., & Scammon, D. L. (2011). E-word-of-mouth on health social networking sites: An opportunity for tailored health communication. *Journal of Consumer Behaviour, 10*(6), 322-331.

Lievrouw, L. A., Bucy, E. P., Finn, A., Frindte, W., Gershon, R., Haythornthwaite, C., . . . Sundar, S. S. (2001). 'Bridging the subdisciplines: An overview of communication and technology research'. dalam W. Gudykunst (Ed.), *Communication yearbook* (halaman. 272–296). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

Lievrouw, L. A., & Livingstone, S. (2002). *Handbook of new media: Social shaping and consequences of icts*. London: Sage.

Lifton, J., & Paradiso, J. A. (2010). *Dual reality: Merging the real and virtual Facets of virtual environments* (halaman. 12-28): Springer.

Lin, H., & Sun, C.-T. (2010). Cash trade in free-to-play online games. *Games and Culture*. doi: 10.1177/1555412010364981

Ling, R. (2004). *The mobile connection: The cell phone's impact on society*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

Ling, R., & Baron, N. S. (2007). Text messaging and im linguistic comparison of american college data. *Journal of Language and Social Psychology, 26*(3), 291-298.

Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of documentation, 61*(6), 700-712.

Livingstone, S. (2011). Internet, children, and youth. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies*. West Sussex: Wiley-Blackwell.



Lo, S.-K. (2008). The nonverbal communication functions of emoticons in computer-mediated communication. *CyberPsychology & Behavior, 11*(5), 595-597.

Logan, A. (2015). Netnography: Observing and interacting with celebrity in the digital world. *Celebrity Studies, 6*(3), 378-381. doi: 10.1080/19392397.2015.1062652

Lovink, G. (2002). *Dark fiber: Tracking critical internet culture*: Taylor & Francis.

Luhmann, N. (2000). *The reality of the mass media*. Cambrige: Polity Press.

Madej, K. (2016). *Interactivity, collaboration, and authoring in social media*. Berlin: Springer.

Malinowski, B. (1942). Man's culture and man's behavior. *Sigma Xi Quarterly, 30*(1), 66-78.

Mani, Z., & Cova, V. (2014). Viewing recycling's long-term sustainability through the prism of the internet? *Recherche et Applications en Marketing (English Edition), 29*(3), 57-74. doi: 10.1177/2051570714540493

Markham, A. N. (2005). The methods, politics, and ethics of representation in online ethnography. dalam N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Ed.), *The sage handbook of qualitative research* (3 ed.). London: SAGE Publications.

Marwick, A., & Boyd, D. (2011). To see and be seen: Celebrity practice on twitter. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 17*(2), 139-158. doi: 10.1177/1354856510394539

Masri, S., & Effendi, S. (1989). Metode penelitian survei. *Jakarta. LP3ES.*

Matrix, S. E. (2006). *Cyberpop: Digital lifestyles and commodity culture*. London: Routledge.

Matthew, W., & Shona, L. (2016). The syrian electronic army – a hacktivist group. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society, 14*(2), 200-212. doi: 10.1108/JICES-12-2015-0042

McCaughey, M., & Ayers, M. D. (2013). *Cyberactivism: Online activism in theory and practice*. London: Routledge.

McKinney, B. C., Kelly, L., & Duran, R. L. (2012). Narcissism or openness?: College students' use of facebook and twitter. *Communication Research Reports, 29*(2), 108-118.

McLuhan, M. (1994). *Understanding media: The extensions of man*: MIT press.

McLuhan, M. (2005). *Understanding me: Lectures and interviews (s. Mcluhan & d. Staines, eds.)*. Cambridge: MIT Press.

McQuail, D. (2010). *Mcquail's mass communication theory*. London: Sage publications.

Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication, 2*(2), 189-193. doi: 10.1177/1470357203002002004
Medberg, G., & Heinonen, K. (2014). Invisible value formation: A netnography in retail banking. *International Journal of Bank Marketing, 32*(6), 590-607. doi: doi:10.1108/IJBM-03-2014-0041
Meho, L. I. (2006*). E-mail interviewing in qualitative research: A methodological discussion. Journal of the American society for information science and technology, 57*(10), 1284-1295.
Michaelson, G., & Pohl, M. (2001). Gender in email-based co-operative problem-solving dalam E. Green & A. Adam (Ed.), *Virtual gender: Technology, consumption and identity* London: Routledge.
Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3 ed.). London: SAGE Publications, Inc.
Misopoulos, F., Mitic, M., Kapoulas, A., & Karapiperis, C. (2014). Uncovering customer service experiences with twitter: The case of airline industry. *Management Decision, 52*(4), 705-723. doi: doi:10.1108/MD-03-2012-0235
Mkono, M. (2011). The othering of food in touristic eatertainment: A netnography. *Tourist Studies, 11*(3), 253-270. doi: 10.1177/1468797611431502
Mkono, M., Ruhanen, L., & Markwell, K. (2015). From netnography to autonetnography in tourism studies. *Annals of Tourism Research, 52*, 167-169. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.annals.2015.03.002
Moalla, A. (2014). Corrigendum tunisia in the aftermath of the revolution: Insights into the use of humor on facebook to create social bonds and develop relational identity. *Qualitative Social Work, 13*(2), 326. doi: 10.1177/1473325014526482
Moodie, D. W. (1971). Content analysis: A method for historical geography. *Area, 3*(3), 146-149.
Morissan, M. (2012). Metode penelitian survei. *Jakarta Kencana, Jakarta*.
Morzy, M. (2013). Evolution of online forum communities. dalam T. Özyer, J. Rokne, G. Wagner & A. H. P. Reuser (Ed.), *The influence of technology on social network analysis and mining*. Vienna: Springer.
Mulyana, D. (2013). *Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma baru ilmu komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Rosda: Bandung.
Murthy, D. (2008). Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research. *Sociology, 42*(5), 837-855. doi: 10.1177/0038038508094565



Murthy, D. (2012). *Towards a sociological understanding of social media: Theorizing twitter. Sociology, 46*(6), 1059-1073. doi: 10.1177/0038038511422553
Nelson, M. R., & Otnes, C. C. (2005). **Exploring cross-cultural ambivalence: A netnography of intercultural wedding message boards.** *Journal of Business Research, 58*(1), 89-95.
Neuman, W. L. (2013). *Metode penelitian sosial: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif*. Jakarta: Indeks.
Nind, M., Wiles, R., Bengry-Howell, A., & Crow, G. (2012). Methodological innovation and research ethics: Forces in tension or forces in harmony? *Qualitative Research*, 1468794112455042.
Nitschke, P., Donges, P., & Schade, H. (2014). Political organizations' use of websites and facebook. *New Media & Society*. doi: 10.1177/1461444814546451
Ovadia, S. (2014). Researchgate and academia.Edu: Academic social networks. *Behavioral & Social Sciences Librarian, 33*(3), 165-169. doi: 10.1080/01639269.2014.934093
Paasonen, S. (2011). Online pornography: Ubiquitous and effaced. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies* (halaman. 424-439). West Sussex: Wiley-Blackwell.
Palloff, R. M., & Pratt, K. (1999). *Building learning communities in cyberspace* (Vol. 12): San Francisco: Jossey-Bass.
Pavlik, J. V. (1996). *New media technology. Culture and commercial perspectives*. Singapore: Allyn and Baccon.
Pavlik, J. V. (2013). *Journalism and new media*: Columbia University Press.
Peña, J., & Hancock, J. T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games. *Communication research, 33*(1), 92-109.
Peters, J. D. (2003). The subtlety of horkheimer and adorno: Reading "the culture industry" dalam E. Katz, J. D. Peters, T. Liebes & A. Orloff (Ed.), *Canonic texts in media research: Are there any? Should there be? How about these?* West Sussex: John Wiley & Sons, Inc.
Piacenti, D. J., Rivas, L. B., & Garrett, J. (2014). Facebook ethnography: The poststructural ontology of transnational (im) migration research. *International Journal of Qualitative Methods, 13*(1), 224-236. doi: 10.1177/160940691401300110
Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang dilipat*. Bandung: Matahari.
Podoshen, J. S., Venkatesh, V., & Jin, Z. (2014). Theoretical reflections on dystopian consumer culture: Black metal. *Marketing Theory, 14*(2), 207-227. doi: 10.1177/1470593114523446
Porter, D. (1997). *Internet culture*. London: Routledge.

Poster, M. (1995). *The second media age*. Cambridge: Polity Press.

Postill, J., & Pink, S. (2012). *Social media ethnography: The digital researcher in a messy web. Media International Australia, 145*(1), 123-134.

Poynter, R. (2010). *The handbook of online and social media research: Tools and techniques for market researchers*. West Sussex: John Wiley & Sons.

Prajarto, N. (2010). *Analisis isi: Metode penelitian komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit FISIPOL UGM.

Pulos, A. (2013). *Confronting heteronormativity in online games: A critical discourse analysis of lgbtq sexuality in world of warcraft. Games and Culture, 8*(2), 77-97. doi: 10.1177/1555412013478688

Purbo, O. W. (2010). Sejarah internet indonesia:Mailing list indonesia. Retrieved 21 Januari 2016, 2016, dari http://opensource.telkomspeedy.com/wiki/index.php/Sejarah_Internet_Indonesia:Awal_Internet_Indonesia

Puri, A. (2007). *The web of insights-the art and practice of webnography. International journal of market research, 49*(3), 387-408.

Raman, M. (2006). Wiki technology as a" free" collaborative tool within an organizational setting. *Information systems management, 23*(4), 59-66.

Reich, J. A. (2015). *Old methods and new technologies: Social media and shifts in power in qualitative research. Ethnography, 16*(4), 394-415. doi: 10.1177/1466138114552949

Rettberg, S. (2008). *Corporate ideology in world of warcraft* (H. Corneliussen & J. W. Rettberg (Ed.).). London: MIT Press.

Rheingold, H. (1994). *The virtual community*. London: Seeker and Warburg.

Ricardo, F. J. (2009). *Cyberculture and new media*. Amsterdam: Rodopi.

Rice, R. E. (2005). New media/internet research topics of the association of internet researchers. *The Information Society, 21*(4), 285-299.

Riha, D., & Maj, A. (2010). *Emerging practices in cyberculture and social networking*. Amsterdam: Rodopi.

Robins, K., & Webster, F. (2002). *Prospects of a virtual culture. Science as Culture, 11*(2), 235-256.

Rocca, A. L., Mandelli, A., & Snehota, I. (2014). Netnography approach as a tool for marketing research: The case of dash-p&g/ttv. *Management Decision, 52*(4), 689-704. doi: doi:10.1108/MD-03-2012-0233

Rodriguez, M. A. (2014). Content analysis as a method to assess online discussions for learning. *SAGE Open, 4*(4). doi: 10.1177/2158244014559019

Rogers, E. M. (1986). *Communication technology: The new media*. New York: Free Press.

Rogers, E. M., & Kincaid, L. D. (1981). *Communication network toward a new paradigm for research*. New York: Free Press.

Rokka, J., & Moisander, J. (2009). Environmental dialogue in online communities: Negotiating ecological citizenship among global travellers. *International Journal of Consumer Studies, 33*(2), 199-205.

Ruggiero, T. E. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century. *Mass communication & society, 3*(1), 3-37.

Safko, L. (2012). *The social media bible: Tactics, tools, and strategies for business success*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Sage, A. (2013). *The facebook platform and the future of social research. dalam C. A. Hill, E. Dean & J. Murphy (Ed.), Social media, sociality, and survey research* (halaman. 87-106). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Salmons, J. (2012). Designing and conducting research with online interviews. dalam J. Salmons (Ed.), *Cases in online interview research*. London: SAGE Publications Ltd.

Sani, M. A. M. (2014). Malaysia's 13th general election: Political partisanship in the mainstream print media. *Asia Pacific Media Educator, 24*(1), 61-75. doi: 10.1177/1326365x14539186

Savage, S. J., & Waldman, D. M. (2008). Learning and fatigue during choice experiments: A comparison of online and mail survey modes. *Journal of Applied Econometrics, 23*(3), 351-371.

Scolari, C. A. (2009). Mapping conversations about new media: The theoretical field of digital communication. *New media & society, 11*(6), 943-964. doi: 10.1177/1461444809336513

Setyaji, J., & W, A. (2011). *Jual beli laris dan beli aman: Strategi jitu buat agan-agan di forum jual-beli kaskus*. Jakarta: MediaKita.

Severin, W. J., & Tankard Jr, J. W. (2005). *Teori komunikasi: Sejarah, metode, dan terapan di dalam media massa*. Jakarta: Kencana.

Shachaf, P., & Hara, N. (2010). Beyond vandalism: Wikipedia trolls. *Journal of Information Science, 36*(3), 357-370. doi: 10.1177/0165551510365390

Shaw, A. (2010). *What is video game culture? Cultural studies and game studies. Games and Culture, 5*(4), 403-424. doi: 10.1177/1555412009360414

Shoemaker, P. J., & Reese, S. D. (2014). *Mediating the message in the 21st century: A media sociology perspective* (3 ed.). New York: Routledge.

Sjøvaag, H., & Stavelin, E. (2012). Web media and the quantitative content analysis: Methodological challenges in measuring online news

content. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 18*(2), 215-229. doi: 10.1177/1354856511429641
Smith, M., Shneiderman, B., Milic-Frayling, N., Rodrigues, E. M., Barash, V., Dunne, C., . . . Gleave, E. (2009). *Analyzing (social media) networks with nodexl.* Paper dipresentasikan di Proceedings of the fourth international conference on Communities and technologies.
Snelson, C. (2015). Vlogging about school on youtube: An exploratory study. *New Media & Society, 17*(3), 321-339. doi: 10.1177/1461444813504271
Sobur, A. (2001). *Analisis teks media: Suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing.* Bandung: Remaja Rosdakarya
Soriano, C. R. R. (2014). Constructing collectivity in diversity: Online political mobilization of a national lgbt political party. *Media, Culture & Society, 36*(1), 20-36. doi: 10.1177/0163443713507812
Spradley, J. ( 1997). *Metode etnografi.* Yogyakarta: Tiara Wacana.
Steinkuehler, C. A. (2004). *Learning in massively multiplayer online games.* Paper dipresentasikan di Proceedings of the 6th international conference on Learning sciences.
Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication, 11*(4), 885-909.
Sterne, J. (2006). The mp3 as cultural artifact. *New Media & Society, 8*(5), 825-842. doi: 10.1177/1461444806067737
Stromer-Galley, J., & Wichowski, A. (2011). Political discussion online. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies* (halaman. 168-187). West Sussex: Wiley-Blackwell.
Sudibyo, A. (2006). *Politik media dan pertarungan wacana*. Yogyakarta: LKIS.
Sue, V. M., & Ritter, L. A. (2006). *Conducting online surveys.* London: SAGE Publications.
Suriasumantri, J. S. (1999). *Ilmu dalam perspektif.* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif: Dasar teori dan terapannya dalam penelitian.* Surakarta: UNS Press.
Tai, Z. (2013). *The internet in china: Cyberspace and civil society.* London: Routledge.
Tavakoli, R., & Mura, P. (2015). *'Journeys in second life'–iranian muslim women's behaviour in virtual tourist destinations. Tourism Management, 46*, 398-407.
Taylor, C., & Pitman, T. (2007). *Latin american cyberculture and cyberliterature*: Liverpool University Press.



Taylor, T. L. (1999). *Life in virtual worlds plural existence, multimodalities, and other online research challenges. American Behavioral Scientist, 43*(3), 436-449.
Taylor, T. L. (2011). Internet and games. dalam M. Consalvo & C. Ess (Ed.), *The handbook of internet studies* (halaman. 369-383). West Sussex: Wiley-Blackwell.
Thelwall, M., & Kousha, K. (2014). Academia.Edu: Social network or academic network? *Journal of the Association for Information Science and Technology, 65*(4), 721-731. doi: 10.1002/asi.23038
Thorne, S. L., Black, R. W., & Sykes, J. M. (2009). Second language use, socialization, and learning in internet interest communities and online gaming. *The Modern Language Journal, 93*(s1), 802-821.
Tim Redaksi Kampus Besar Bahasa Indonesia. (2005). Kamus besar bahasa indonesia *Edisi ketiga. Cetakan ketiga.* . Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI dan Balai Pustaka.
Tomasello, T. K., Lee, Y., & Baer, A. P. (2010). 'New media' research publication trends and outlets in communication, 1990-2006. *New Media & Society, 12*(4), 531-548. doi: 10.1177/1461444809342762
Triastuti, E. (2014). Indonesian women's blog formats from tanah betawi to serambi mekah: Women blogger's choices of technical features. *International Communication Gazette, 76*(4-5), 407-424. doi: 10.1177/1748048514524111
Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the internet.* New York: Simon & Schuster.
Varis, P. V. P. (2016). Digital ethnography. dalam A. Georgakopoulou & T. Spilloti (Ed.), *The routledge handbook of language and digital communication.* Oxford: Routledgex.
Villela, M. L. B., Xavier, S., & Prates, R. O. (2015). *Identifying collaboration strategies in scientific collaboration networks.* Paper dipresentasikan di the 7th International Conference, SCSM 2015, Los Angeles, CA, USA.
Wagner, C. (2004). Wiki: A technology for conversational knowledge management and group collaboration. *The Communications of the Association for Information Systems, 13*(1), 58.
Wang, X., Jiang, T., & Ma, F. (2010). Blog-supported scientific communication: An exploratory analysis based on social hyperlinks in a chinese blog community. *Journal of Information Science, 36*(6), 690-704. doi: 10.1177/0165551510383189
Ward, K. J. (1999). Cyber-ethnography and the emergence of the virtually new community. *Journal of Information technology, 14*(1), 95-105.

Wasko, J. (2011). The death of hollywood: Exaggeration or reality? dalam J. Wasko, G. Murdock & H. Sousa (Ed.), *The handbook of political economy of communications* (halaman. 305-330). West Sussex: Wiley-Blackwell.

West, R. L., & Turner, L. H. (2010). *Introducing communication theory: Analysis and application*. New York: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.

Wickham, M., & Woods, M. (2005). Reflecting on the strategic use of caqdas to manage and report on the qualitative research process. *The qualitative report, 10*(4), 687-702.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in world of warcraft. *Games and Culture, 1*(4), 338-361. doi: 10.1177/1555412006292616

Williams, F., Rice, R., & Rogers, E. (1988). *Research methods and the new media. Series in communication technology and society.* New York: Free Press.

Williams, J. B., & Jacobs, J. (2004). Exploring the use of blogs as learning spaces in the higher education sector. *Australasian journal of educational technology, 20*(2), 232-247.

Williams, J. P., & Copes, H. (2005). "How edge are you?" constructing authentic identities and subcultural boundaries in a straightedge internet forum. *Symbolic Interaction, 28*(1), 67-89.

Wimmer, R. D., & Dominick, J. R. (2011). *Mass media research: An introduction* (9 ed.). Wadsworth: Cengage Learning.

Wolcott, H. F. (2005). *The art of fieldwork*. Walnut Creek: Rowman Altamira.

Wolfsfeld, G., Segev, E., & Sheafer, T. (2013). *Social media and the arab spring: Politics comes first. The International Journal of Press/Politics, 18*(2), 115-137. doi: 10.1177/1940161212471716

Wright, K. B. (2005). *Researching internet-based populations: Advantages and disadvantages of online survey research, online questionnaire authoring software packages, and web survey services. Journal of Computer-Mediated Communication, 10*(3), 00-00.

Wu, M.-Y., & Pearce, P. L. (2014). *Chinese recreational vehicle users in australia: A netnographic study of tourist motivation. Tourism Management, 43*, 22-35. doi: http://dx.doi.org/10.1016/j.tourman.2014.01.010

Yam, S. C. J. (2015). *Cooperative knowledge generation of the information society: Evidence from the wikipedia community.* (Doctoral), THE CHINESE UNIVERSITY OF HONG KONG, Hong Kong. (10103028)

Yam Shing-Chung, J. (2015). *Sociotechnical interaction at work: An ethnographic study of the wikipedia community* (Vol. 35, pp. 669).



Yoo, J. H., & Kim, J. (2012). Obesity in the new media: A content analysis of obesity videos on youtube. *Health communication, 27*(1), 86-97.

Ziegler, M. F., Paulus, T., & Woodside, M. (2014). Understanding informal group learning in online communities through discourse analysis. *Adult Education Quarterly, 64*(1), 60-78. doi: 10.1177/0741713613509682

# Glosari

***Cache***
**Cache** adalah tempat penyimpanan sementara *file-file* yang digunakan selama proses kerja progam komputer.

***Computer-Assited Qualitative Analysis***
*(Computer-Assited Qualitative Analysis (CAQDAS)* merupakan perangkat lunak komputer yang membantu peneliti untuk melalkukan analisis data.

***Cyberculture***
*Cyberculture*dapat didefinisikan secara sederhana sebagai kehidupan kultural yang terbentuk, tumbuh, dan berkembang dari interaksi manusia melalui dunia maya internet.

**Dunia maya**
Dunia maya adalah alih bahasa dari *cyberspace*. Istilah ini digunakan untuk merujuk konsep kehidupan sosial yang tercipta dari interaksi dan komunikasi manusia melalui jaringan internet.

**Hak Kekayaan Intelektual**
Hak kekayaan intelektual merupakan bentuk pengakuan dan penghargaan terhadap usaha manusia menemukan atau menciptakan sesuatu.

**Internet**
Internet merupakan jaringan komputer global yang dapat diakses melalui berbagai perangkat komputer seperti personal komputer, telepon seluler, Televisi digital, *Tablet*, dll.

***Internet Research Ethics***
Internet Research Ethics merupakan ketentuan etika penelitian yang berlaku pada riset-riset dunia maya.

***Kopi Darat***
Kopi darat merujuk kepada pertemuan tatap muka antar individu yang berkenalan melalui internet dan jaringan radio amatir. Istilah ini berawal dari kegiatan pertemuan langsung dari para pengguna radio amatir. Mereka yang berkenalan melalui jaringan radio amatir kemudian menginisiasi pertemuan langsung. Seiring dengan peningkatan pengunaan internet, istilah kopi darat

kemudian diadopsi para pengguna internet untuk mengistilahkan pertemuan tatap muka diantara mereka.

***Mesin Pencari (Search Engine)***
*Mesin Pencari (Search Engine)*merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk mencari informasi pada jaringan internet. Bing, Yahoo!, dan Google merupakan mesin pencari yang lazim digunakan para pengguna internet untuk mencari informasi di ranah maya ini.

***Netnografi***
Netnografi merupakan bentuk adopsi metode penelitian etnografi pada ranah maya internet. Metode ini dikembangkan Robert V. Kozinets

***Out of Topic (OOT)***
Ketika melakukan observasi percakapan dalam forum, *mailing--list* atau chat room, peneliti kerap mendapati percakapan yang diluar dari konteks pembicaraan. Keadaan ini lazim disebut dengan istilah *out of topic (OOT)*.

***Open Source Software***
*Open source software* merupakan jenis perangkat lunakkomputer atau internet yang memungkinkan kode dan atau bahasa pemogramannya terbuka untuk dipelajari, diubah, ditingkatkan dan disebarluaskan.

***Peramban Internet* (Web Browser)**
Perangkat lunak komputer yang digunakan untuk menjelajahi konten jaringan internet. Opera, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan Google Chrome merupakan beberapa peramban internet yang populer.

***Proprietary Software***
*Proprietary Software*secara umum dikenal sebagai perangkat lunak komputer berbayar. Seseorang atau lembaga yang ingin menggunakan atau memanfaatkannya harus membayar hak penggunaan atau membeli dari pemilik hak kekayaan intelektualnya.

***Spam***
*Spam*merujuk kepada pengiriman pesan elektronik yang sporadis, massif, bahkan kadang berulang yang tidak diharapkan oleh penerimanya.



***Wikis***
*Wikis* dapat merujuk dua hal. Pertama, aplikasi situs internetyang memungkinkannya untuk mengubah atau menambahkan konten. Kedua, *wikis* merujuk pada kerja kolaboratif dari para pengisi konten dari internet tersebut.

# Indeks

## A


Academia.edu, 58, 59
analisis framing, 70, 88, 149
Analisis hermeunitika, 148
analisis isi, 4, 82, 85, 86, 87, 88, 118, 149, 180, 181
analisis jaringan, 39, 70, 81, 101
analisis tematik, 88, 149, 180, 181
analisis wacana, 70, 88, 90, 149, 180, 184
anonimitas, 163, 174
*autenticity*, xxvii, 153
autoetnografi, 184, 185


## B


backdoor, 163
*big bang*, 12, 76
*blog*, xxiii, 11, 16, 26, 27, 28, 33, 38, 39, 40, 55, 57, 58, 101, 141, 149, 158, 171, 180, 181, 182
  blogger, 39, 40, 178, 180, 181
  community blogs, 38
  corporate blogs, 38
  family blogs, 38
  group blogs, 38
  vlog, 38, 180, 181


## C


*Chatting*, 1, 53, 54, 58
*Co-constructive*, 12
*co-determinism*, 12
*confirmability*, 153, 154, 155
*Copyleft*, 169, 170
*Copyright*, 169
*credibility*, 153
*Cultural Studies*, 18
*Cyberspace*, 18, 76
*cybertculture*, 25


## D


*dependency*, 153
*digital communication*, 14
*digital media*, 14


## E


ekosistem, 3, 5, 9, 12, 55, 58, 129, 165, 177, 178
etika penelitian, xxvii, xxviii, 104, 110, 111, 123, 124, 125, 132, 137, 142, 161, 162, 163, 164, 166, 174, 176, 177, 207
etis, 162, 163, 174, 175, 176
etnografi, xxvi, xxvii, 39, 62, 70, 82, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 103, 105, 106, 107, 108, 109, 111, 115, 121, 122, 125, 127, 128, 129, 130, 133, 138, 144, 145, 166, 176, 177, 180, 183, 185, 208
  emik, 98, 99, 180
  etik, xxvii, 98, 99, 176, 180


## F


Facebook, 2, 16, 17, 21, 22, 29, 32, 40, 49, 55, 56, 57, 59, 92, 94, 102, 108, 123, 165, 171, 172, 177, 178, 183
*Field notes*, 126, 129, 130, 131, 132
forum internet
  Kaskus, xxiv, 16, 17, 27, 42, 43, 44, 154
Forum internet, xxiv
*Free/open source software*, 150


## G


*Gatekeeper*, 124, 166
gender, 90, 165, 167
*global vilage*, 1


## I


Identitas, 76, 108, 165, 168
Illegal, 163, 164

*information superhighway*, 13
*institutional review board (IRB)*., 176
*internet culture*, 19
*internet research ethics*, 164
interpretasi data, 110, 132, 143, 147, 157, 180

## J

jejaring sosial maya internet, xxiii, 2, 21, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 55, 56, 57, 58, 59, 76, 79, 87, 94, 101, 104, 127, 135, 138, 158, 165, 178, 179
  Academia.edu, 178
  mixi, 178
  Qzone, 58, 178

## K

kerangka berpikir, 148
komputer, 3, 7, 13, 14, 15, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 30, 36, 41, 42, 45, 46, 48, 49, 50, 54, 55, 57, 58, 76, 88, 90, 92, 101, 103, 104, 110, 111, 121, 126, 129, 130, 131, 137, 139, 140, 147, 150, 151, 152, 163, 172, 207, 208, 215
komunitas, xxiii, xxiv, xxv, xxvi, 1, 12, 16, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 48, 51, 52, 55, 57, 58, 59, 78, 82, 92, 93, 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 111, 112, 115, 116, 117, 118, 119, 122, 123, 124, 127, 128, 129, 137, 138, 139, 148, 149, 157, 165, 166, 167, 174, 176, 178, 180, 182, 185, 215
  komunitas online, 1, 27, 28, 29, 30, 40, 105, 112, 117, 118, 124, 185
konstruksi, 9, 47, 51, 65, 68, 74, 75, 76, 77, 80, 89, 95, 102, 106, 109, 133, 134, 147, 165, 184
kualitatif, 62, 70, 73, 82, 86, 88, 89, 90, 110, 112, 144, 146, 149, 154, 172, 184
kuantitatif, 68, 73, 83, 87, 88, 97, 112, 118, 153, 154
kultur, xxiii, xxiv, xxv, xxvi, 18, 19, 22, 24, 32, 33, 36, 42, 46, 47, 51, 60, 62, 69, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 100, 101, 102, 103, 105

## L

legal, 173, 175

## M

*Mailing-list*, xxiii, xxiv, 1, 16, 17, 21, 22, 26, 27, 28, 33, 34, 35, 36, 37, 42, 55, 56, 57, 76, 87, 117, 127, 166

## N

*natural setting*, 104, 121, 122, 123, 128, 163, 166, 167
  rapport, 123, 124
*new media*, 6, 7, 9, 13, 14, 15, 20, 89, 215

## O

*objectivity*, 153
observasi, xxvii, 28, 70, 82, 93, 101, 105, 107, 109, 112, 116, 118, 124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 137, 138, 139, 140, 143, 144, 148, 149, 150, 157, 179, 183, 185, 208
out of topic, 157, 158, 208
  OOT, 157, 158, 208

## P

Paradigma, 5, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 80, 99
Permainan *online*, 48
perspektif, xxix, 8, 14, 19, 20, 31, 98, 136
plagiarisme, 161, 164, 176
privasi, xxviii, 135, 141, 142, 164, 167, 171, 172, 183
publik, 36, 85, 90, 164, 168, 170, 172

## R

*real time*, 89
realitas
  artificial reality, 3
  digital reality, 3
  virtual reality, 3, 76, 165
Realitas, 2, 3, 61, 65, 71, 74, 75, 76, 77, 79, 80, 84, 106, 113, 138, 168

*reliability*, 153
representasi
  representasi digital, 19, 76, 125
Representasi, 156, 165
reproduksi, 91

## S

semiotika, 70
*social media*, 4, 56
software, 25, 30, 31, 46, 140, 150, 151, 152, 208
  Free/Open Source Software, 151
  Internet browser, 140
  perangkat lunak, 25, 31, 46, 58, 88, 110, 130, 131, 139, 140, 150, 151, 152, 207, 208, 215
*spam*, 144, 157, 158
  spamming, 158
spoofing, 163
studi dokumen dan kepustakaan, 126, 133, 138, 148

## T

tatap muka, xxiii, xxiv, 1, 3, 17, 53, 54, 76, 77, 80, 92, 93, 107, 109, 125, 136, 208
teknologi komunikasi, 3, 5, 7, 36, 74, 76, 102
*transferbility*, 153
*trustworthiness*, xxvii, 153, 157
Twitter, 17, 21, 32, 56, 78, 94, 102, 104, 171, 172, 177, 178, 179

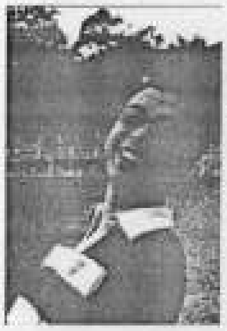
## V

*Virtual Etnography*, 8

## W

wawancara, xxvii, 82, 93, 101, 105, 107, 109, 121, 124, 126, 128, 130, 133, 134, 135, 136, 137, 143, 144, 148, 154, 178, 180, 182, 185
Wikis, 45, 47, 182, 209
  Wikipedia, 45, 46, 47, 182, 183, 184

# Tentang Penulis



Pencinta makanan pedas ini merupakan dosen di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya. Memulai karir sebagai dosen pada 2013, Bayu Indra Pratama aktif mengajar pada matakuliah metode penelitian, teknologi informasi dan komunikasi, dan komunikasi politik. Ketertarikan kepada tiga matakuliah tersebut tidak lepas dari pengalamannya terdahulu. Aktivisme selama menjadi mahasiswa yang membuatnya tertarik pada kajian komunikasi politik. Ia pernah menjadi Ketua Majelis Permusyawaratan Mahasiswa KBM Universitas Lampung. Pria ini juga sempat menjadi enumerator dari Indonesia Institute, Asisten Dosen di Universitas Lampung, dan anggota dari komunitas Linux Lampung. Minat terhadap bidang teknologi informasi juga diwujudkan dalam tesisnya yang mengambil tema ekonomi politik perangkat lunak komputer di Indonesia. Tesis ini yang kemudian mengantarnya memperoleh gelar *Master of Art* bidang Ilmu Komunikasi dari Universitas Gadjah Mada pada tahun 2013. Beberapa konferensi ilmiah, jurnal, dan penelitian telah dilakukannya memiliki benang merah dengan minat yang ada. Kini kajiannya mulai difokuskan pada telaah mengenai *new media*. *Mas Bay*, begitu dirinya akrab disapa, juga menjadi koordinator pengelola teknologi informasi dan komunikasi di FISIP Universitas Brawijaya. Ia dapat dihubungi melalui bayuindrap@gmail.com / bayuindrap@ub.ac.id atau 081369349789.